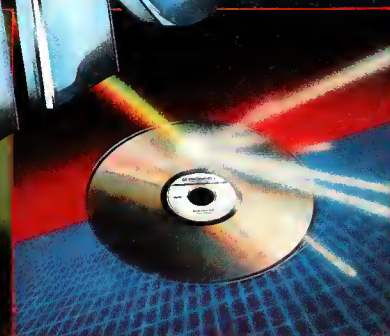


COMPUTER

1. 2. årgang, januar 90
Kr. 29,50 incl. moms

NU MED
**GAMES
PREVIEW**

Læserne går amok:
KÆMPE BREVKASSE



**SÅDAN
BLIVER
FREMTIDENS
SPIL!**

SUPER GRAFIK!

Vi besøger Danmarks
førende grafik-studie

POLITI STORMER INTERNATIONALT CRACKERMØDE

Stor billed-reportage

VI TESTER:



The Untouchables
Et tilbud du ikke kan afslå!

Cabal
Ra-ta-ta-ta....!

Ghostbusters II
I aint 'fraid of no ghost!

ALT OM: AMIGA, COMMODORE 64, IBM PC, ATARI ST, M.F.L.

ACTION

Ansvh. udgiver
Klaus Nordfeld

Chefredaktør
Søren Bang Hansen

Medarbejdere
Jakob Sloth
Lars Jørgensen
Rasmus Bertelsen
Peter Juul
Christian Sparrevohn
Mads Pedersen
Adam Nølleman
Mel Croucher (England)
Jeff Minter (England)

Tegninger
Peter Hvidtved
Jesper Laugesen, m.fl.

Redaktion
Computer ACTION
Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Tlf: 33 912833
Fax: 33 910121
Giro: 9 40 60 77

Produktion
InSats
Niels Ingemann
Grafisk Design
Partner Repro
Aalborg Stiftsbogtrykkeri A/S
Skovs Bogbinderi

Distribution
DCA, Avispostkontoret

Annoncer
Dansk Selektiv Presse
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Tlf: 33 113283

ABONNEMENT:
Yvonne Larsen
Tlf: 33 912833

Computer ACTION er et uafhængigt magasin uden tilknytning til nogen virksomhed eller noget enkelt computermærke.

Hvis du har kritik eller nye ideer og forslag til bladet, så kontakt redaktionen på ovenstående adresse. Har du mod på, og evner til, selv at skrive artikler til CA, hører vi gerne fra dig.

Vi henleder iøvrigt opmærksomheden på læser-spalterne Mailbox, Apropos, Action Tips og Læsermarked. CA er også dit blad. Brug det!

VELKOMMEN

GAMES PREVIEW

Det ligger åbenbart i tiden. De store banker fusionerer, alle forbereder sig på det indre marked.... og her på Computer ACTION har vi netop opkøbt vores eneste konkurrent. Det er med stor glæde, at vi hermed kan byde velkommen til alle Game Preview's abonnenter!

Der skulle være en god chance for, at I kommer til at føle jer hjemme. Computer ACTION bliver nemlig lavet af det samme team der startede Game Preview, og de to blade minder derfor meget om hinanden.

Fra og med dette nummer er det hele samlet i Computer ACTION og det betyder, at vi nu har flere abonnenter end noget andet computerblad i Danmark – nogensinde!

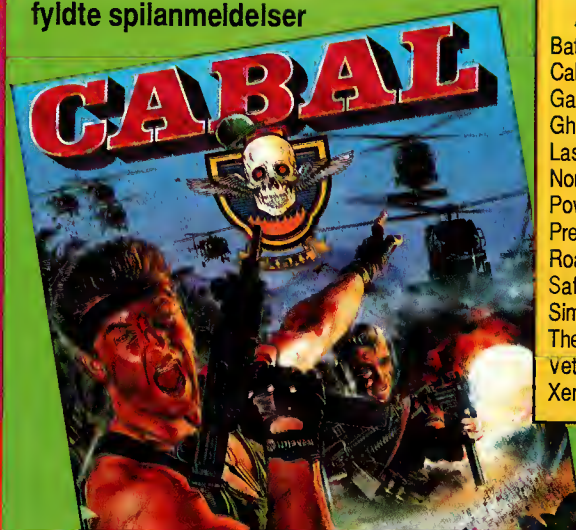
Men selvom vi er blevet store, så dropper vi ikke den tætte kontakt med læserne. Det er jo netop jer, der har gjort bladet så levende og interessant. CA vil fortsat være bladet, der sætter LÆSERNE i højsædet. Vi glæder os derfor også til at høre de mange nye abonnenters meninger og forslag til, hvordan bladet kan blive endnu bedre.

Rigtig god fornøjelse!

Søren Bang Hansen
Chefredaktør



Masser af action-
fyldte spilanmeldelser



ACTION TEST - INDEX

Battle Squadron	48
Cabal	47
Galaxy Force	45
Ghostbusters II	38
Laser Squad	40
North & South	50
Power Drift	48
Predator	40
Roaller Coaster Rumbler	49
Safari Guns	45
Sim City	43
The Untouchables	42
Vette	46
Xenophobe	46

GAMES PREVIEW

FEATURES



10 POLITI MOD CRACKERE

Vi rapporterer fra et stort internationalt crackermøde, som endte i kaos, da politiet iværksatte en razzia. Læs den spændende beretning, og hør omverdenens kommentarer til denne enestående begivenhed.

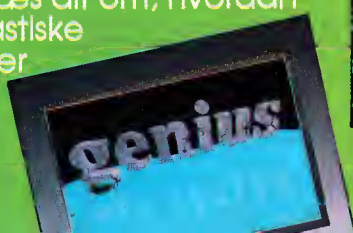


18 FUTURE CHOK

Hvordan bliver fremtidens underholdning? Vi skiller science-fiction fra science-fact, og giver dig et overblik over, hvad du kan vente dig af de kommende år. Ganske simpelt utroligt!

14 SUPER GRAFIK

Vi besøger landets førende leverandør af fantastiske computer-billeder og animationer, som du kender dem fra reklamefilmernes verden. Læs alt om, hvordan den fantastiske grafik bliver til.



SPIL

37 ACTION TEST

Spil anmeldelser på stribe. Vores ansete anmelderhold tjekker markedets nyeste spil til C64, Amiga, PC og ST.



30 THE MAGIC ONE

Troldmanden Istarion er tilbage med flere anmeldelser, læserbreve og tips. Fantasy-sektionen er også godt kørende med nyheder og en anmeldelse af et dansk rollespil.

34 ACTION TIPS

Danmarks smarteste snydehjørne er på pletten igen med flere tricks, tips og gemene snyderier til alle de nye og populære spil.



RUBRIKKER

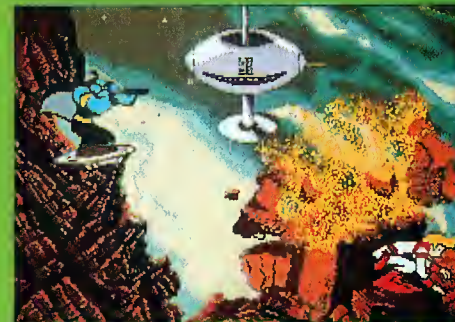


4 NEWSDESK

Hede prelews og eksklusive nyheder i spændels. Nu i et nyt og spændende design.

24 MAILBOX

Læsernes egne sider, hvor alt kan ske. Ucensurerede breve, tegninger, vittser og meget andet godt. Danmarks bedste brevkasse skrevet af Danmarks bedste læsere.



13 DEMO

Nyt fra demoernes forunderlige verden.

28 LÆSERMARKED

Læsernes mødested for køb, salg, bytte og udveksling af livsvigtige informationer.

54 APROPOS

Jeff Minter anklager nutidens spil. De er kedelige og uoriginale, siger han. Hvorfor? Se side 54...

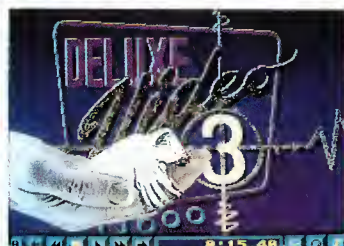
News desk

Skøre licenser

Eller i hvert fald utraditionelle! På det område indtager CRL en ubestridt førsteplads. For det første er der licensen over det berygtede mande-blad "Playboy". Jo, det måtte komme. Utroligt nok kommer spillet til at hedde **Playboy Golf**, og den eneste sammenhæng med bladet bliver nogle efter sigende meget letpåkledte caddies. Kommer snart til Amiga, ST og PC.

CRL har også opsnappet licensen til intet mindre end - **Coca cola**. Nu spørger du måske dig selv, hvordan man bærer sig ad med at lave et spil over en læskedrik, og CRL stiller sikkert sig selv det samme spørgsmål. I hvert fald vil de ikke oplyse noget som helst om gameplayet i deres kommende cola-spil...

Viz er titlen på et engelsk tegneserieblad med et overvejende sjofelt indhold. Virgin har besluttet, at nu skal bladet omsættes til computerspil. Tsk, tsk....



Video, video...

Electronic Arts har netop annonceret udgivelsen af **Deluxe Video III** til Amiga. Det nye video-redigeringsprogram understøtter alle Amigas grafik modes (incl. HAM, hires og interlace), super bit-maps, hurtig animation, MIDI output og IFF lyd-filer. Programmet har et meget brugervenligt interface, og betragtes som det perfekte supplement til Deluxe Paint III. En sædvanlig er der mulighed for billige updates, hvis du på vejen har et af de tidligere programmer i Deluxe Video serien. Programmet kræver 1 megabyte.



Back to the Future II

Michael J. Fox (alias Alex P. Keaton) har trukket sig tilbage fra skuespiller hvervet. Hvis du vil nyde den lille stjernes sidste optræden, så glæd dig til et snarligt gensyn med Marty McFly, når **Back To the Future II - Paradox** dukker op... i biografene og hos din spilforhandler.

Filmen fortsætter, hvor I'eren slap. Marty og professor Emmett Brown ("Doc") rejser denne gang ud i fremti-

den, hvor hans ærkefjende Biff har giftet sig med hans mor og er blevet den mægtigste mand i verden. Noget må gøres! Hvad, det får du at se når filmen kommer til landet.

Back to the Future III er løvrigt allerede færdig. Den blev indspillet samtidig med II'eren, men der går nok mindst et år, før den bliver udgivet.

Det er Mirrorsoft, der har opsnappet licensen til Spielbergs meget lovende II'er, så lad os håbe de klarer det bedre end Electric Dreams, der fik et meget dårligt spil ud af den første "Future" film. Spillet udkommer i starten af det nye år.

Biljagter

Indtil nu har racerspil kun bestået af en række biler, der kører rundt og rundt på en bane, og konkurrerer om at komme først i mål. Men nu kan vi godt begynde at glæde os til bilspil med handling...

Det var **Chase HQ.**, der startede det hele. Efterfølgeren er allerede dukket op i arcaderhallerne, og Oceans konvertering af originalen er færdig, når du læser dette. Spillet er en biljagt, hvor du i den patruljebil skal indhente forbrydere og køre ind i deres flugtbil, indtil de overgiver sig. Spillet virker ekstremt lovende, og forventningerne blev skruet

yderligere i vejret, da vi så Oceans fænomenale Batmobil-scene i "Batman: The Movie". Absolut værd at holde øje med!

Men franskmændene er også med på vognen (haha). Infogrames er klar med **Highway Patrol 2** - endnu en biljagt, hvor du er på jagt efter en berygtet forbryderbande. Fra samme firma kommer **Chicago 90**, som umiddelbart lyder meget originalt. Her kan du nemlig selv vælge side: som gangster skal du undgå politibiler og vejspærringer, mens du som politi har hele 6 biler, du kan sætte ind i jagten. Spillet kom for sent til anmeldelse, men det vi nåede at se, så ikke særlig lovende ud.

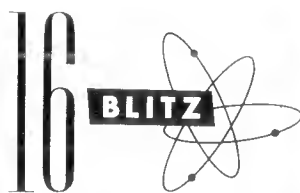


Another fine mess...

CRL forbereder et spil over verdens største komikerpar, Gøg og Gokke. Der er tidligere lavet et spil over de to S/H komikere, men det blev mildt sagt talt en fiasko. I det hele taget lader det til, at det er svært at få gode spil ud af gode komikere. US. Gold forsøgte sig for et par år siden med et spil over selveste Chaplin, og det udmundede i en regulær katastrofe af et spil! Det skal blive spændende at se, om CRL klarer sig bedre.

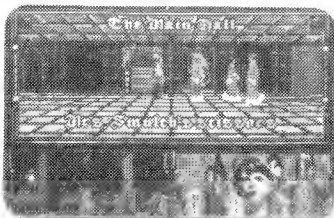
Falcon flyver igen

Spectrum Holobyte har modtaget adskillige priser for deres meget autentiske (men ikke særligt underholdende) F16 simulator, Falcon. I disse måneder lægger det amerikanske spilfirma sidste hånd på en slags "fortsættelse", som de har valgt at kalde **Flight of the Intruder**. Spillet indeholder et mere kompliceret kamp-område, og frem for at smadre så meget fjendtligt materiel som muligt, er hovedvægten lagt på overlevelse og sikker hjemvendende. Kedeligt? Det vil kun tiden vise.



Nyt fra 16 Blitz

Virgin/Mastertronic's nye label for billige 16-bit spil er nu klar med en ny bunke titler. Og mange af dem lyder til at være overraskende avancerede, når man tager prisen i betragtning. **Hunter Killer** (Amiga, ST) er endnu en ubåds simulator, som foregår under 2. verdenskrig. **Conflict** (PC, Amiga, ST) er noget så sjældent som en politisk simulation over den delikate magtbalance i Mellemøsten. Men det mest interessante spil må nok være **Whodunnit** (Amiga, ST, C64). Programmøren er nemlig ingen ringere end Mike Singleton, som alle garvede spillere sikkert husker fra "Lords of Midnight" serien. Whodunnit er et detektiv mysterie med masser af god grafik og digitaliseret lyd. Alle disse spil koster ca. 80 kroner. Et modigt initiativ fra Virgin - vi glæder os til at se, om spillene er lige så gode som de lyder.



Whodunnit.

Alsidigt ræs

3D racerspil er absolut ikke noget nyt, men **Drivin' Force** (Apostroffer er checkede, som i Hard Drivin') fra Digital Magic tegner alligevel til at blive et ret imponerende spil. Her får du nemlig chancen for at styre hele 6 forskellige køretøjer gennem 5 varierede terræntyper. Formel 1, buggy, lastbil, motorcykel, jetski... ørken, asfalt, snestorm... Hvis gameplayet virkelig varierer i takt med de ydre forhold, så må Drivin' Force betegnes som adskillige spil i eet. Det spændende bliver så, om kvaliteten kan måle sig med de mange andre bilspil, der ser dagens lys i disse måneder.

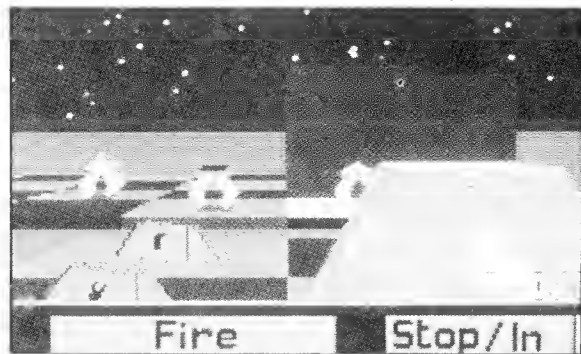


Palace på PC

Engelske Palace software har netop udgivet 3 af deres mest populære titler til PC. **Barbarian** er et af dem, og Palace praler deres pressemeddelelse med, hvordan dette spil blev forbudt af den tyske regering pga. den blodige hals-hugnings sekvens (se censur-artiklen i CA3). Med i samme pakke får man **Sacred armour of Antirad**, som er et arcade adventure. Samtidig udgiver Palace også **Barbarian II** til PC, og de lover i pressemeddelelsen, at "spillet vil blive solgt i den berygtede Maria Whittaker æske, som bl.a. indeholder en stor farveplakat". Så er I advaret!

Sentinel II?

Alle garvede C64-ejere husker sikkert Sentinel. Dette kultspil var for 64'eren, hvad Populous idag er for Amigaen. Hvis du tror vi nu skal til at annoncere Sentinel 2, så tager du faktisk fejl. Men **Tower of Babel** minder i sin stil meget om det klassiske 8-bit spil. Det udgives af Rainbird, og programmeres af Pete Cooke, som nok er mest berømt for spil som Tau Ceti og Academy. Her er tale om et grafisk "puzzle game", hvor du styrer nogle robot-edderkopper rundt mellem nogle mystiske tårne. Det er et af de spil, som er umulige at forklare, før man selv har prøvet dem. Så hvis du vil vide mere om Tower of Babel, må du vente, indtil vi modtager vores anmelderkopi.



News desk

3D blasters

Space Harrier II (testet i sidste nummer til Megadrive) er på vej til hjemmecomputerne. Det er Grandslam der har snuppet licensen til det klassiske arcadespil, hvor du styrer en skydende jet-mand rundt på en 3D-scrollende skærm. Du bliver konstant bombarderet af diverse uhyrer, som du

enten skal undvige eller skyde.

Du er med andre ord kommet i rigtig dårligt selskab, og det er derfor meget passende, at Logotron har kaldt deres Space Harrier kopi for **Bad Company**. Spillet er ikke nogen officiel licens, men det kunne lige så godt hedde Space Harrier III. Den eneste forskel er, at man i Logotrons spil kan spille to på samme tid.



Bad Company.

Weird, weird...

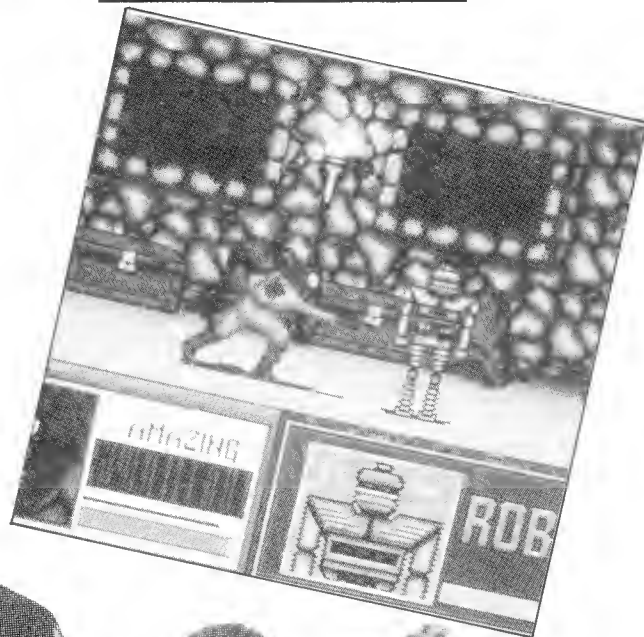
Kan du huske Herman Serrano? Ham med den psykedeliske grafik i **Weird Dreams**. Månedens gode nyhed er at dette grafiske stortalent stadig er aktiv indenfor spilbranchen. Spillet han arbejder på i øjeblikket hedder **Atomic Lunch** (arbejdstitel), og grafisk tegner det til at blive mindst lige så originalt som **Weird Dreams**. Lad os håbe at gameplayet bliver bedre.

Atomic Lunch er et actionspil med flere levels og en del små puzzles, der skal løses for at komme videre. Plottet

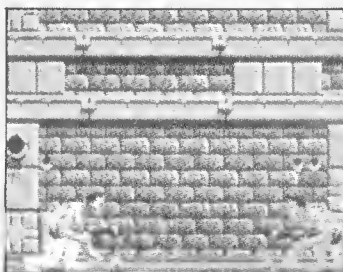
omhandler bl.a. en muteret videnskabsmand, som du selvfølgelig skal bekæmpe. Men hvis vi kender Herman ret, vil spilleren løbe ind i masser af ubehagelige overraskelser undervejs.

Gør-det-selv

Den populære, og efter sigende meget avancerede, ST spilgenerator STOS (ST Operating System) fra Mandarin



Herman Serrano.



Atomic Lunch.

Et tegneseriehold

Et af USA's tvivlsomme bidrag til verdenskulturen er Marvels tegneserieverden. Marvel-figurer som Hulk, Spiderman, og hvad de nu ellers hedder, har for længst fået deres egne adventurespil, og nu er Empire klar med et arcadespil, hvor heltene er ingen ringere end Spiderman og Captain America. **Dr. Dooms Revenge** er et tegneserieagtigt arcade-adventure med masser af hårdtslående action. Kommer snart til alle populære computere.

Software kommer nu til Amiga. Amiga-versionen er programsat til januar, men Mandarins Ann Creasey siger til CA, at et mere "realistisk" bud på en udgivelses dato er engang i marts.

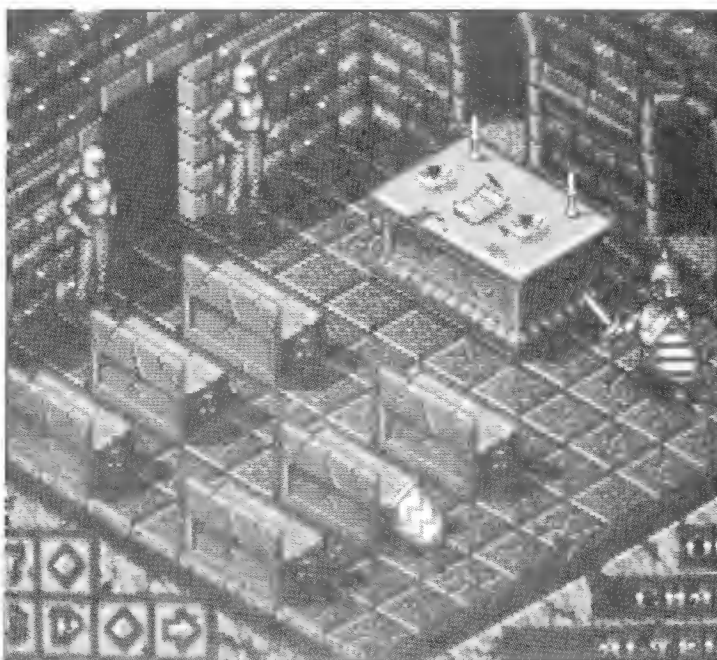
AMOS skulle under alle omstændigheder være værd at

vente på for alle de Amiga-ejere, der drømmer om at lave deres egne spil, men som ikke gider sætte sig ind i en masse indviklet maskinkode. Vi tester selvfølgelig programmet, så snart det udkommer.

Nyt fra Bit-brødrene

Et af tidens hotteste program-mørhold er "The Bitmap Brothers", og nu er de tilbage med et nyt spil. For en gangs skyld er der ikke tale om et shoot'em up. **Cadaver** udgives af Mirrorsoft, og spillet er faktisk et "isometrisk arcade adventure" - dvs. man ser handlingen skråt oppefra i 3D, ligesom i de gamle Ultimate spil.

Plottet er henlagt til den mørke middelalder, hvor du som detektiv er på jagt efter en farlig massemorder. De få skærme vi har set virker meget atmosfæriske, så der skulle være noget at glæde sig til. Kommer til Amiga, PC og ST i starten af det nye år(ti).



Tanken der tæller

Carrier Command er efter manges mening et af de bedste spil, der nogensinde er lavet, og C64 ejerne kan roligt glæde sig til deres version af spillet.

I mellemtiden er Realtime så

småt ved at være klar med en fortsættelse, **Battle Command**, som udgives af Ocean. Spillet bliver ikon-styret ligesom sin forgænger, men det vil have bedre grafik og en anderledes handling. Spilleren overtager kontrollen over en avanceret tank, som han skal styre sikkert gennem en lang række missioner (ca 30 stk.). Kommer til Amiga, PC og ST i løbet af årets første kvartal.



Carrier Command - C64.

Kriminelt miljø

Cracker-verdenen har i stigende grad udviklet sig til et decideret kriminelt miljø, hvor den ene ulovlighed fører til den næste. Det erfarer CA, efter at have talt med repræsentanter fra landets førende crackergrupper...

* Dels er der de meget udbredte "calling cards", som er beskrevet andetsteds i denne sektion, og postvæsenet kan såmænd også snydes. Mange crackere sætter tape eller lim over firmakkerne, hver gang de sender et brev, og beder så modtageren om at returnere brevet - f.eks. med den undskyldning, at de

"samler på firmakker", På den måde bliver firmakkerne ikke stempelt, og de kan derfor bruges igen og igen. I hvert fald indtil man bliver opdaget. En dansk cracker oplyser til CA, at et medlem af gruppen Wizax er blevet taget af politiet for at have praktiseret denne form for "genbrug". Eller med andre ord: **bedrageri**.

* Kampen om at få originalerne først er benhård, og det er efterhånden meget almindeligt, at originale spil stjæles - f.eks. fra diverse udstillinger. Crackere står altså heller ikke tilbage for: **tyveri**.

* En cracker med tilknytning til gruppen Wizax siger til CA: *Jeg er dagligt udsat for mindst 20 minutters telefon-terror fra den rivaliserende gruppe*

Ups!

CA tør (i modsætning til visse andre spilblade) godt indrømme, når vi en sjælden gang begår en af de "svipsere", som opstår i enhver bladproduktion...

Desværre er vi ikke i stand til at teste PC Engine konsollen i dette nummer. Distributøren Future Fun havde ellers lovet os et test-eksemplar, men pga. problemer med den japanske leverandør, har de ikke kunnet overholde deres løfte. Vi regner dog med at have en test klar i et af de nærmeste numre. Sorry!

Crackere ringer gratis!

Vi har i en tidligere artikel nævnt, at crackerne snyder telefonvæsenet. Nu har vi også fundet ud af hvordan! CA har nemlig været i kontakt med en vesttysk cracker, som gav os en grundig indføring i, hvordan man bærer sig ad med at ringe gratis til USA.

Hemmeligheden ligger i at få andre til at betale for ens opkald. For det første skal man bruge et "calling card" nummer. Man kan enten *regne* sig frem til et gyldigt VISA-kort nummer (det kan lade sig gøre, selvom VISA benægter det), eller man kan snyde sig til en kode fra det amerikanske telefonselskab AT&T.

En tidligere cracker fra danske "Papillons" oplyser til CA, at han flere gange har opsnappet AT&T koder på følgende måde: *Jeg ringede bare til et hvilket som helst amerikansk telefonnummer, og bildte dem ind, at jeg kom fra telefonselskabet. Jeg sagde, at der havde været vrøvl med kundens "calling card", og bad derpå om at få udleveret kort-nummeret. Så let er det, de godtroende amerikanere hopper på den hver gang!*

Når man - på den ene eller den anden måde - har opsnappet en gyldig kode, kan man ringe til en af de mange internationale telefon-centraler. Der er altid tale om gratis-numre, så ikke engang her er der nogen udgift. Den mest benyttede "calling card" central er AT&T, fordi CCS (VISA) af sikkerhedsgrunde kræver at få oplyst navnet på den person, man ønsker at tale med. Det betyder at centralen ikke kan benyttes med modems, som udgør langt størstedelen af crackernes telefonaktivitet (det er på den måde de danske grupper får fat i spillene, før originalerne kommer til landet).

Når man vil foretage et gratis opkald på andres bekostning foregår det nærmere bestemt således (den rigtige kode er delvis censureret, da vi ikke er interesseret i et sagsanlæg fra telefonselskabet, Red):

Lad os sige, at man har opsnuset en AT&T kode (crackerne udveksler disse koder med hinanden, så der er altid flere i omløb). Man ringer nu 0430 0010, og kommer igennem til AT&T centralen, hvor operatøren beder om koden.

Man siger nu: 21 94 83 xx xx xx, venter to sekunder, og oplyser så det telefonnummer, man ønsker at kalde. Straks ringer telefonen, og en eller anden stakkels amerikaner får lov at betale for ens opkald.

Det er umuligt at spore denne form for kriminalitet, når man ringer fra Europa, og en dansk cracker siger til CA, at den form for ulovlige opkald er "ekstremt udbredte".

"Supply Team TST". De kan f.eks. finde på at ringe til mig med et minuts mellemrum på de mest ubejlelige tidspunkter af døgnet. Den pågældende cracker kunne samtidig bekræfte rygter om, at Wizax jævnligt terroriserer sine konkurrenter ved at bestille alt muligt fra "Kupon Nyhederne" til de rivaliserende gruppers adresser. Det er det, der i straffeloven betegnes som: **grov chikane**.

* Til gengæld benægtede Wizax-crackeren ethvert kendskab til, at gruppen skulle have tævet nogle af sine konkurrenter: *Det bliver ved de tomme trusler. Alle bor så langt fra hinanden, så jeg kan ikke se, hvordan den slags skulle kunne lade sig gøre. Så tilsyneladende er der altså IKKE tale om: vold. Endnu...*

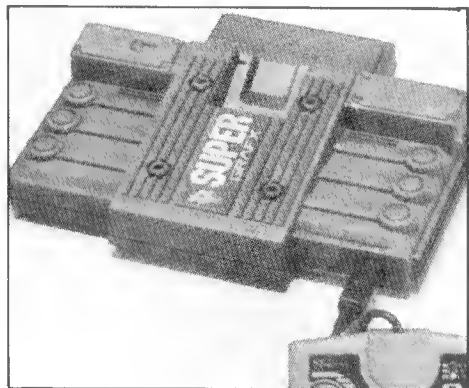
News desk

Magnetic Scrolls lever

I bedste velgående endda. Firmaet blev grundlagt i 1984 af Anita Sinclair og Ken Gordon, og siden deres første spil - The Pawn - har de opnået en betydelig anseelse. Idag betragtes de som en af verdens førende adventure-producenter. Meget flot, selvom der jo desværre ikke er så mange konkurrenter tilbage.

Magnetic Scrolls spillene er indtil nu blevet udgivet af Rainbird, men siden denne label blev opslugt af Microprose, har man ikke hørt noget fra den engelske adventure-fabrikant, der tilsyneladende var gået helt i stå.

Nu har Magnetic Scrolls imidlertid indgået en aftale med den gigantiske Virgin-koncern, som vil udgive firmaets fremtidige adventures. I en periode, hvor der bliver stadig længere mellem de nye adventure udgivelser, er det betryggende, at et stort firma som Virgin stadig tror på adventurespillet.



PC Engine SG

Vi afslørede nyheden allerede i sidste nummer, og her kan vi så løfte sløret for yderligere detaljer om NECs opfølger til deres PC Engine konsol. Den nye maskine kommer til at hedde **Super Grafx**, og er faktisk ikke den helt vilde forbedring i forhold til PC Engine. Værket drives stadig af en 8-bit CPU, der dog understøttes af specielle grafik-chips. "PC Engine SG" har desuden 128K RAM, 512 farver, en opløsning på 256x216, og 6 kanals stereolyd. SG-spilmodulerne kan rumme mere hukommelse end de oprindelige PC Engine cartridges, så der skulle være

mulighed for forbedrede spil. Ellers er SG'eren fuldt kompatibel med den gamle PC Engine.

Men det mest interessante ved "PC Engine SG" er ikke de tekniske specifikationer. Det virkelig spændende er tilbehøret! Man kan nemlig få en ret vild hardware udvidelse ved navn **The Power Console**, der må betegnes som Japans svar på Konix-konsollen. Den består af en fly-agtig styrepind med to indbyggede skydeknapper, en gear/gas stang, et radar-lignende LED display, et numerisk keyboard, et LCD ur, plus meget andet. Hverken "PC Engine SG" eller "Power Console" kommer dog til Danmark foreløbigt.

Goddag og farvel!

Jeg har en god nyhed til jer, og jeg har en dårlig nyhed til jer. Hvad for en vil I høre først? Okay, vi starter med den dårlige...

Peter Normann er ikke længere blandt os. Efter at have stredet sig igennem spil som Dominator og Dynamite Dux (nok til at knække selv den stærkeste) har Peter "Coke" Normann fået nok af elendige spil-parodier.

Det er desuden ikke altid lige let at være "et kendt ansigt", og Peter har i den sidste tid måttet leve med at være verdens mest (gen)kendte spil-anmelder. Ikke alene har han optrådt på forsiden af Computer ACTION nr. 2 - den pågældende forside har tilmed været trykt i CA's annonce i "Kupon Nyhederne", der kommer ud til samtlige danskere. Siden da har Peter været på konstant flugt fra ivrige sladderjournalister og autografjægere.

Men nu har han altså sagt farvel til redaktionen, og er gået ud for at realisere sin berømte ambition: at eje Universet. Vi ønsker ham al mulig held og lykke med dette foretagende.

Og nu hvor vi har sagt farvel til Peter, vil jeg bede jer alle sammen give en varm velkomst til - Peter! For at I kan få et indtryk af CA's nyeste spil-anmelder, har vi bedt ham udfylde det traditionelle "personligheds-skema". Jeg er sikker på, I vil give mig ret i, at Peter er en særdeles tiltalende og... øøh "omfangsrig" person.

Okay, I kan vel lige så godt få det at vide med det samme: Peter er (host!) en lille smule overvægtig. Ret så overvægtig, faktisk. Hver gang han prøver at tage solbad på den lokale strand, er der nogen, der ringer efter Greenpeace. Og da han for et par år siden holdt badeferie i Skotland, blev der rapporteret 17 nye iagttagelser af Loch Ness uhyret. FBI undersøger i øjeblikket, om der kan være en forbindelse mellem Peters nyligt overståede USA-besøg og jordskælvet i San Francisco...



NAVN:

Peter B. Juul (Hvad B'et står for er en hemmelighed.)
OGSÅ KALOET:
Bilhjul eller Peter Bjarke (Ups, nu sagde jeg det alligevel) **ALDER:**

19

VÆGT:

(censureret, Red.)

HAR SKREVET FOR:

Sneren (Solrød gymnasiums skoleblad.)

HOBBIES:

Mad, film, mad, gode bøger, mad, computerspil. Og så naturligvis mad.

YNDLINGSSPIL:

Barbarian II (FEDE animationer), Zak McKracken (FED humor) og Xenon II (FEDT shoot-em-up - specielt butikken).

VÆRSTE SPIL:

Ethvert licensspil der er programmeret af en elendig programmer, for at tjene lette penge.

YNDLINGSMUSIK:

Alt undtagen: Pladderromantiske Julio Iglesias-sange, alt hvad der ligner pladderromantiske Julio Iglesias-sange, disko-dasko-dunke-musik og folk der skrider i stedet for at synge (også kaldet Heavy Metal).

LIVRET:

Helstegt abehjeme med flamberede edderkopper, indbagt mørbrad. Og så naturligvis mad.

YNDLINGSDRIK:

Coca-cola med 7-up, Sprite og Schweppes lemon. Ellers en kop kakao mæ' flødeskum.

AMBITIONER:

Præsident for galaksen (knap så ambitiøs som min navnebror, Mr. Normann)

DET GØR MIG GLAD:

At vinde i LOTTO eller tips (især da jeg aldrig spiller LOTTO eller tipper), et ordentligt spil. Og så naturligvis mad.

DET GØR MIG RASENDE:

Når grillbaren har lukket, når de spiller disko-dasko-dunke-musik i radioen, og vektorgrafik-spil (med enkelte undtagelser, såsom Elite eller FORT).

FAVORITPERSONER:

Ronald McDonald, Alex P. Keaton og mig og mig og mig.

FAVORITHADERE:

Kai Løvning og Søren Østergaard (og naturligvis Erling Bundgaard, men det er jo næsten en selvfølge her i landet.)

FAVORITDYR:

Animal fra Muppet Show.

Amstrad konsol

Endnu en (gaaab!)... Lige pludselig har alle travlt med at lave konsoller, og Amstrads bidrag til det i forvejen overfyldte marked tegner til at blive alt andet end imponerende. Det hele vil angiveligt blive bygget op om den gamle CPC 8-bit computer, der, ligesom ZX Spectrum, længe har stået med det ene ben i graven. Tænk at de gider!

COMMODORE 64 MODULER

SUPER 5 TURBO modul kr. 248,00
ABC turbotape (m. striber), ABC turbotape v 3.0 som kan søge direkte til diskette, Diskturbo X6, Azimuth justering (tonehoved), Basic, Resetstat.

TOOL BOX modul kr. 298,00
Her er masser af godt hjælpeværktøj samlet på et modul til både tape og disk.

BOOSTER er en rigtig hurtig diskloader, som loader 202 blokke på under 10 sek. I uden ombygning af diskteststationen. HYPRALOAD viser directoryen ved shift/run og loader op til 10 X hurtigere FILE COPY er et alsidigt kopi prg. som bl.a. giver mulighed for brug af diskteststationer. Man har mulighed for at kopiere filer i den rækkefølge man selv vælger, ændre blok længde, ignorere diskfejl m.v. MULTIBACKUP er et disk kopi prg. som kopierer enkelte eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig sletning af filer (enkelt eller flere efter hinanden). Hurtig kørende prg med block og buffertæller. Indbygget lynformattering (10 sek.) og mulighed for at give direkte diskordre. NIBBLER kopierer hele disksider. Man behøver ikke at formatere måldisken - den får nøjagtig samme udseende som originaldisken. (også header/kd). 202 COPY kopierer fra turbotape (ABC Flash eller lign.) og direkte til diskette. Også fra diskette til turbotape er det muligt. Man kan kopiere enkeltfiler eller hele diskettesider til turbotape med automatisk start/stop af datasette og diskteststation. DIR MANIPULATION laver directoryen som du ønsker. Man kan flytte filer, slette filer og leve mellemrumsstrøger. ABC TURBO v 2.3 er den kendte med farvestrøber. Loader 10 x hurtigere fra tape. AZIMUTH JUSTERING kan stille alle datasetter til et hvilket som helst bånd. Man kan simpelthen se hvorledes programmerne ligger på båndet og rette tonehovedet derefter!

BACK TO BASIC, RESETSTAT.
SENDES OVERALT.
også Norge/Sverige
PORTO KR.: 22,00

Leg og Hobby

JERNBANEGADE 42
9460 BROVST
TLF. 98 23 10 98
GIRO 2 43 82 83

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:

Amiga 500	4995,00
Amiga 500 + CM8833 + Kebl	7350,00
512K-rem udvidelse m. ur og afbryder	1395,00
20 MB Golem Herddisk	4735,00
3.5" Golem Diskdrev m bus & afbryder	1385,00
5.25" Golem Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1730,00
3.5" Winner Diskdrev m. bus & afbryder	1195,00
5.25" Winner Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1495,00
Quickbyte V. Eprombrænder	790,00
REX Megacerte til Eprommer	690,00
Printerkabel Centronics	85,00
Monitorkebl A-500/Philips CM8833	200,00
Bootsektor DF0 - DF1(2)	85,00
Bootsektor DF0 - DF1 - DF2	230,00

Commodore 64/128 udstyr:

Eprombrænder	600,00
Epromkort	135,00
Userport-Centronics printerkabel	105,00

Printere og tilbehør:

NEC P 2200, 24 nål	4575,00
NEC P 6 plus, 24 nål	6625,00
Epson LQ 500, 24 nål	4605,00
Ster LC 24-10, 24 nål	3795,00
Ster LC 10, 9 nål	1955,00
Enkelterksleder til NEC P 2200	1450,00

Disketter:

5.25" DSDD NN	pr. stk.	pr. 100stk.
5.25" DSDD HD, 1.2 MB	3,25	292,50
3.5" DSDD NN	9,00	810,00
3.5" DSDD NN KAO	9,40	846,00
3.5" DSDD NN KAO	10,50	945,00
3" DSDD NN	26,00	2340,00

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3.5"	75,00
til 100 stk. 5.25"	75,00
til 120 stk. 5.25"	90,00

Joystick og diverse:

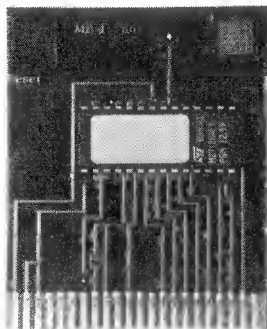
Competition Pro 5000	145,00
Competition Pro Extre (autofire og slowmode)	215,00
Joy Board JB 2, multifunction	265,00
X-Copy II V.2.0 m. hardware, kopiprg.	ring
Musemåtte	80,00
Epromsletter uden timer	550,00
Eprom 27512	120,00
Philips CM 8833 uden kabel	2295,00

Importør af produkter fra
GOLEM-REX-VESALIA
Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA

Tlf. 31 67 11 93
Ma - Fr. 15-19. Lø. lukket

COMMODORE 64 TURBO



3-i-én
Båndturbo
Diskturbo
Disk kopi

PRIS: 87 kr.
8 dages gratis prøvetid.

Ring også lørdag/søndag.

75 64 35 36

Kære Annoncør!

Husk venligst at deadline for indlevering af annoncemateriale til næste nr. af **COMPUTER ACTION** er

**FREDAG DEN
5. JANUAR
1990**

Med venlig hilsen

COMPUTER ACTION
Annonceafdelingen
Tlf. 33 11 32 83

Joyboard JB2

- 2 "fire taster" ● Dobbelt Quick-fire med trinløs hastighed
- Gummifodder eller sugekopper ● Fuld LED indikering

298,-

The ARCADE

Et joystick for livet. The ARCADE er verdens mest holdbare. Til højre og venstre hånd.

298,-

**1 års
Garanti!**

ALCOTINI
HARD & SOFTWARE

Solbjergvej 14 8260 Viby J. Tlf. 86 11 90 22

PROBLEMER?

**TAK, VI KENDER DET!!! DU SIDDER
KRUMBØJET OVER COMPUTEREN.
DET ER NAT. DU SIDDER FAST...**

I ET ADVENTURE!

Adventure-Klubben er en klub for eventyrere. Hver måned udgiver vi et blad KUN om adventures og rollespil. Bladet er spækket med tips, anmeldelser, konkurrencer og morsomme artikler m.m.

Derudover har medlemmerne adgang til en GRATIS telefonhelpline næsten HVER DAG. Her har man muligheden for at få hjælp, tips eller blot en hyggelig sludder om adventures med klubbens medarbejdere.

Alle læserne er meget tilfredse. Blandt læserne kan vi bl. a. finde TDM (COMputer), NYX (COMputer), The Magic One (Computer ACTION), Bigby (IC RUN) og Peter 'Mr. Coke' Normann (Computer ACTION).

Hvert nummer koster den usle sum kr. 15,55 ex. porto og incl. moms. TILBUD: Få en kompilation af de seks første numre for kun kr. 48,00!!! (FEDT NOK!!!)

Skriv til: Adventure-Klubben
Vestergade 25A
4930 Maribo
Tlf. 53 88 47 17

Eller ring:

Jeg bestiller hermed:

Action

_____ stk. Joyboard

Navn _____

_____ stk. Arcade

Adresse _____

☐ Sendes pr. efterkrav

(42 kr I porto)

Postnr: _____ By: _____

☐ Vedlagt I check eller indsat

på giro 5 92 22 75 (Ingen porto)

Tlf. _____



Det danske hold...

CA's udsendte var med, da der for nyligt var internationalt crackermøde i Holland. Mødet endte i kaos, da politiet trængte ind i bygningen! I denne reportage kan du selv opleve historien fra start til slut...

Den belgiske og hollandske division af crackerguppen "Bamiga Sector One" afholdt i weekenden den 17-19. november et copy-party i den lille hollandske by Nistelrode nær Arnheim. "Gizwiz" fra den danske gruppe "Bounty" havde lejet en bus med chauffør for alle interesserede, hvilket viste sig at være ca. 50 danske computer-freaks (heriblandt os - CA's to udsendte medarbejdere). Bussen hentede os klokken 22.30 på Fredericia station, og vi fik hurtigt anbragt vores bagage og os selv i bussen. Arrangøren checkede giro-kvitteringerne, der fungerede som billet. Resten af turen forløb smertefrit, og da folk på forhånd var blevet bedt om at notere serie-numrene på alt deres hardware, var der heller ingen problemer ved tolden (bortset fra, at ingen fra Bounty talte tysk, men det blev klaret alligevel).

På vejen derned blev der vist forskellige (piratkopierede) videofilm, som folk havde medbragt. Hen på natten lykkedes det os efterhånden at falde i søvn på trods af et rimeligt højt støjniveau i bussen.

Efter (alt for) få timers søvn nåede vi til Holland, men det viste sig, at buschaufføren havde glemt at checke ruten hjemmefra, så "Gizwiz" blev nødt til at dirrigere ham hele vejen. Vi fandt hurtigt ud af, at Nistelrode ikke er den nemmeste by i Holland at finde frem til. Det lykkedes dog at finde stedet ved hjælp af diverse kort og hjælp fra nogle lokale "ung-i-arbejde", der

var i gang med at feje fortove.

Da vi ankom til den idrætshal, hvor partyet skulle finde sted, herskede der i starten en del tvivl om, hvorvidt det i det hele taget var her, det foregik. Der var nemlig ikke et øje at se. Heldigvis viste det sig, at det bare var os, der var et par timer for tidligt på den, og værten viste stor forståelse og åbnede baren, så vi kunne få noget morgenmad.

Ved halv 10 tiden ankom arrangørerne fra Bamiga Sector 1, som låste os ind i sportshallen, hvor selve partyet skulle foregå. Folk begyndte at slæbe udstyr ind i den store hal og stille deres computere op.

For at undgå forvirring med de mange forskellige valutaer, havde arrangørerne ordnet det sådan, at alt på stedet kunne købes for nogle kuponer, som man købte ved indgangen (for egen valuta). I selve hallen var der således opstillet et mindre udskænkningsted, hvor man kunne købe øl og sodavand. Hvis man havde lyst til varme retter, måtte man gå ind i baren som lå i stedets hovedbygning.

I hallen var der opstillet lange rækker af borde til computere (og stole til os andre). Bamiga Sector 1 havde lavet en stor stand til sig selv for enden af hallen, hvor der blandt andet stod to store video-skærme; en hvor de viste videofilm, og en anden med diverse demoer og spil.

I løbet af natten kom fem var folk i fuld gang ved skærme, hvor nogle begyndte at

COPYPA POLITI-P



Mange af Danmarks største cracker grupper var repræsenteret på turen. Her er et fra Trilogy, der prøver at få sig lidt søvn.



Vi ankom 11 timer før party'et begyndte. Bemærk det blårede P-skilt fra Bamiga Sector 1.



Venteiden slås ihjel i baren.



"Velkommen til Bamiga Sector One's Copy-party" står der på skiltet ved indgangen.



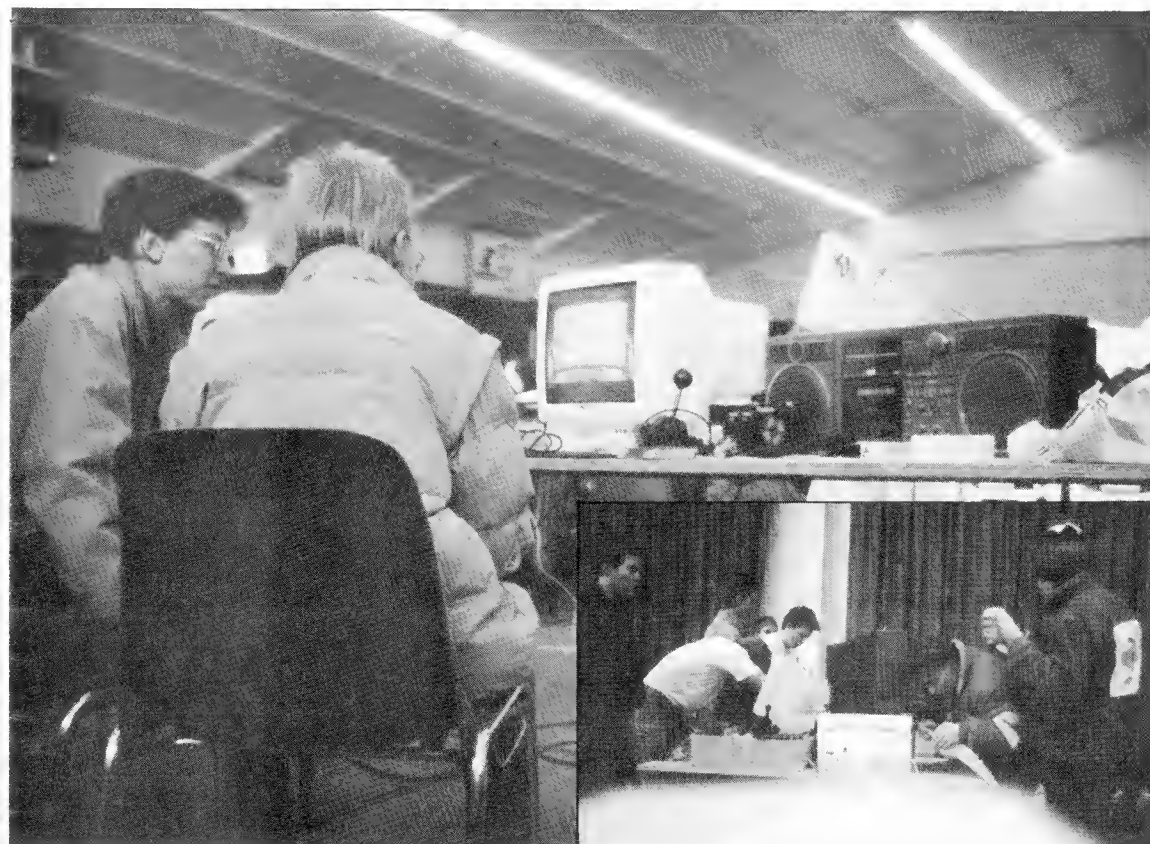
RTY ENDTE I RAZZIA

vise hinanden de nyeste spil, mens andre lagde sidste hånd på deres medbragte demoer. Da salen efterhånden var ved at være fyldt op, og der skulle leveres strøm til over 100 computere, sagde sikringerne stop. Det blev dog hurtigt fikset, men de næste par timer røg sikringerne ca. med en halv times mellemrum, indtil arrangørerne fandt ud af, at problemet kunne løses ved at slukke loftsbelysningen. Det var næsten også mere hyggeligt på den måde.

Men mens vi sad og beundrede nogle demoer, var der pludselig en der råbte "Polizei!". Vi kiggede hen imod indgangen, og ganske rigtigt var der en uniformeret betjent på vej ind i hallen. Det tænkte vi dog ikke nærmere over lige med det samme - det var sikkert bare en, der skulle checke, at der ikke blev serveret spiritus til folk under 18. Det undrede mig dog lidt, at han blev efterfulgt af 3-4 mænd i grå cottoncoats...

Efterhånden som rygten spredte sig gennem hallen, blev der mere og mere heftig aktivitet. Værst var det med nogle af tyskerne - tysk politi har for vane at sætte hårdt ind mod crackerne, så de skulle i hvert fald ikke tage nogle chancer. Den tyske gruppe, der sad ved siden af os, tog ganske simpelt hvad de kunne bære, uden at pakke noget som helst sammen - med det resultat, at de måtte efterlade en monitor. Jeg var på det tidspunkt blevet ret nysgerrig, så jeg smuttede hen til indgangen, hvor politiet var i færd med at sluse folk ud. Der stod en uniformeret betjent og legede dørvogter, mens to af mændene i cottoncoats var i gang med at endevende nogle tasker. Jeg gik hen til den uniformerede betjent, og spurgte hvad der egentlig foregik. Han bad mig vise mit pas frem, og da han så at jeg var dansker, fik jeg at vide, at jeg skulle gå udenfor og forholde mig roligt. Dette var selvfølgelig det sidste jeg havde lyst til, så jeg mumlede et eller andet med, at jeg lige skulle have mine ting, og smuttede ind igen.

På det tidspunkt, var der opstået vild tumult i den anden ende af salen, hvor en masse personer prøvede at flygte via en brandudgang, som politiet havde overset. Alle masede for at komme først ud. Værst gik det ud over en tysker, der kom stormende



De ny erhvervede spil bliver afprøvet.

Udstyret stilles op. Her er det gruppen "Bounty", der arbejder på livet løs.



Pludselig var der en, der råbte "POLIZEI!", og så bredte panikken sig som en steppebrand gennem hallen.

...Blandt andet ham her, der måtte se 20-30 disketter blive konfiskeret af Titus' advokat.



med sin Amiga under armen. Han blev skubbet omkuld med det resultat, at hans Amiga flækkede!

Politiet opdagede rimeligt hurtigt bagudgangen, og posterede en mand, som sørgede for, at der ikke slap flere ud den vej. Da folk nu indså, at den eneste vej ud var gennem nåleøjet ved døren, var der en del, der gik igang med at slette deres piratkopierede spil enkelte stod endda og knækkede alle deres disketter!

Det varede dog ikke længe, før politiet indså, at det var håbløst at gennemsøge alle deltagernes bagage, så de nøjedes med at undersøge franskmændene. Det undrede vi os selvfølgelig noget over, men vi fandt senere ud af, at det var fordi aktionen var iværksat af det franske spilfirma Titus, og at de cotton-coat-klædte mænd var advokater, der repræsenterede dette firma. Da hallen langt om længe var blevet tømt, besluttede politiet og advokaterne sig for at køre deres vej. Deres "høst" bestod af 300-400 disketter og adresser på disketternes ejermænd. Inden de gik, prøvede vi at få et lyn-interview med den franske advokat, der havde ledet aktionen. Han var dog yderst usamarbejdsvillig - det eneste vi fik ud af ham var, at de næppe ville være i stand til at retsforfølge nogen på basis af det materiale, de havde fået indsamlet.

På det tidspunkt var der ikke mere end 30-40 mennesker tilbage udover os danskere. Resten havde skyndsomt forladt stedet. Bamiga Sector 1 fortalte os, at de ikke havde tænkt sig at fortsætte copy-partyet. Da der var 8 timer til vores bus gik, var der en hel del, der brokkede sig, men med det eneste resultat, at de fik lov at låse deres grej inde i de rum, der ellers var beregnet til overnatning. Folk øjnede straks chancen for at fortsætte copy-partyet der, men da Bamiga Sector 1 var ban-ge for, at politiet skulle vende



tilbage, måtte de pakke hele molevitten ned endnu en gang. Klokken var på det tidspunkt lidt over 7 om aftenen, og da bussen først ville komme klokken 3, satte en del (undertegnede inklusive) sig ind i baren og fordrev tiden der. Da klokken var blevet 10, ankom nogle tyske crackere til stedet, og de blev rimeligt lange i ansigterne, da vi fortalte dem, at de havde taget turen forgæves!

Endelig kom vores bus, og vi kunne begynde hjemrejsen. Under det meste af turen rendte Bounty-medlemmerne rundt med et videokamera og optog alt, hvad der var foregik. Det bånd blev nu sat på bussens video, men det var de færreste, der så mere end de første minutter af den. Manglende søvn og diverse drinks havde gjort sit til, at vi sov ganske glimrende hele vejen til den danske grænse...

Alt i alt en spændende tur, der var forbløffende professionelt arrangeret af både "Bamiga Sector 1" og "Bounty". På grund af raziaen havde de fleste af deltagerne fået sig en ubehagelig forskrækkelse. Adskillige udtalte direkte, at det bestemt var sidste gang, de tog til copy-party! Så Titus kan glæde sig over, at aktionen ikke var helt spild af tid.

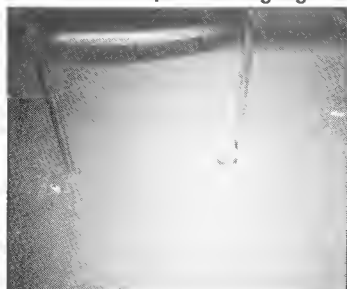
Rasmus Bertelsen
og Adam Nelleman



En politibetjent har fået øje på en piratkopi...



"Hallo, hallo... spær alle udgange!"



Nogle af crackerne smadrede deres disketter i panik.

Det lokale politi checkede folks pas, og franskmændene blev sorteret fra til nærmere undersøgelse...

KOMMENTARER

"Denne gang var folk heldige. Vi vil højst sandsynligt fortsætte med lignende aktioner ved copy-parties i fremtiden, og næste gang vil vi sørge for, at al software og hardware bliver konfiskeret!

Sådan sagde den franske direktør for Titus, da vi efter turen ringede ham op og spurgte, om han betragtede aktionen som en succes.

"Denne gang var formålet blot at stoppe copy-partyet, og give folk en forskrækkelse. Vi ønsker at gøre folk opmærksomme på, at piratkopiering er ulovligt i alle lande i Europa."

Han bekræftede også, at firmaet ikke ville retsforfølge de personer, der havde fået spil konfiskeret, men at de ville bruge de indsamlede adresser i jagten på franske crackergrupper.

Vi ringede derefter til det lokale politi i Nistelrode, for at få be- eller afkræftet et rygte om, at nogle af arrangørerne fra "Bamiga Sector One" var blevet afhørt af politiet. Den lokale politimester havde følgende kommentar:

"Ja, det er rigtigt, at vi havde en lille snak med arrangørerne, men det viste sig, at de ikke var medlemmer af Bamiga Sector One, og at de ikke kendte noget til den ulovlige kopiering."

Det lader til at Bamiga Sector One har udnyttet det lokale politis naivitet kraftigt til egen fordel...

Til sidst ringede vi til Niels M. Andersen fra det danske SUS ("piratjægerne"), hvor vi fik denne kommentar:

"Nu kender jeg ikke noget til den aktion, du snakker om, men det er da ikke umuligt, at vi vil begynde på lignende aktioner, hvis vi får konkret kendskab til, at der foregår noget i den stil herhjemme."

Umiddelbart kunne det godt se ud til, at piraterne går en hård tid i møde, men specielt Titus' direktør's udtalelse skal nok mest ses som et forsøg på at skræmme folk væk fra partyerne. Det vil dog alligevel nok være en god ide, hvis folk tænker sig om, inden de tager til copy-party næste gang. Aktionen i Holland kan vise sig blot at være en forsmag på, hvad der venter i fremtiden.

DEMO! DEMO!

Den forløbne måned har været utrolig død, hvad angår demoer, og det er da også derfor, der kun er eet billede af en decideret crackdemo. Til gengæld kan du nyde synet af den imponerende grafikdemo for spillet *Space Ace*, der er lavet af holdet der også lavede *Dragon's Lair*. Space-demoen indeholder 20 sekunder med animation og tale. Den kører (modsat *Dragon's Lair*) på 512K maskiner, og programrøerne lover, at det vil det færdige spil også gøre. Der er gjort langt mere ud af grafikken end i *Dragons Lair*, og man har bl.a. brugt flere farver til baggrunden. Spillet ser meget lovende ud, og man må håbe, at det færdige resultat bliver mere spilbart end *Dragon's Lair*.

På Tristar's copy-party udgav gruppen *Red Sector* en mega-demo på to disketter. Demoen, som er af den type der bare SKAL ses, indeholder ud over en masse suveræne musik adskillige banebrydende rutiner. Blandt andet er det lykkedes dem at lave en fyrværkeri-rutine, der er utroligt flot. En anden del af demoen indeholder den klart mest suveræne vektorball-rutine, der nogensinde er lavet. (Vektorballs er en masse kugler, der er sat sammen til en tredimensionel figur, der bevæger sig rundt på skærmen). Til sidst i demoen er der en quiz, hvor man kan teste sin viden om crackgrupper og piratkopierede spil.

At Red Sector skulle komme med en mega-demo kom som en overraskelse for de fleste. Alle troede, at gruppen var blevet opløst, men gruppens leder "Irata" fortæller til CA, at stilheden skyldes, at alle programmører har haft travlt med at lave spil (se kasse).

Den danske gruppe *Kefrens* har også udsendt en mega-demo. I betragtning af, at adskillige af landets bedste Amiga-programmører er medlemmer af Kefrens, er deres demo en slem skuffelse. Det virker som om, de blot har mixet en masse rutiner fra tidligere demoer sammen, og så prøvet på at shine det op med ny grafik og musik. En enkelt undtagelse er demoens sidste

del, hvor en masse tekst bliver spyttet ud af nogle rumskibe, der flyver rundt på skærmen. Som en anden positiv ting skal nævnes musikken. Jeg kan specielt anbefale denne demo, hvis du efterhånden er blevet træt af den traditionelle demo-musik på Amigaen. Kefrens er meget inspireret af de egyptiske guder, og et par af musikstykkerne er en blanding af orientalsk musik og moderne techno, hvilket lyder ret interessant.

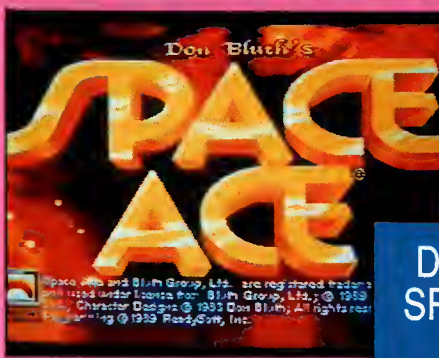
Bamiga Sector One's copy-party bød på adskillige nye demoer, men bortset fra den danske gruppe *The Silents*, var der ikke nogen, der nåede at få spredt deres demoer, før politiet dukkede op (se reportagen andetsteds i bladet). *The Silents's* demo, som de har kaldt "Danish Quality", indeholder en scroll-tekst, der er lavet af en masse små hvide prikker, hvilket giver mulighed for at teksten kan sno sig i alle 3 dimensioner.

Det var alt for denne gang, men i næste nummer skulle vi gerne kunne bringe de første af læsernes egne kreationer, og til den tid skulle 64-demoerne også være tilbage igen. Hvis du har lavet en flot demo, tegnet et imponerende grafik-billede, eller lavet et suverænt stykke musik, så send det til:

Computer ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K.



AMIGA - Red Sector's mega demo er en af årets bedste. Dette søde billede af Eddie vises, mens demoen loader.



AMIGA - Space Ace indeholder flere farver, og langt bedre grafik end Dragon's Lair.



DE ENDTE SOM SPILPROGRAM- MØRER

I debatten om computer-pirater hører man tit udtalelser i stil med: "Hvorfor begynder de dog ikke at lave spil i stedet for at spille tiden med at cracke spil og lave demoer?" Det ligger faktisk sådan, at Danmarks bedste spil-programmører faktisk alle startede med at lave demoer.

Søren Grønbech kendt som programmør af *Sword of Sodan* og *Datastorm*, startede sin karriere med at lave 64-demoer deriblandt demo-spillet *Cracker's Revenge*.

Martin Pedersen programmør af *Hybris* og topaktuel med *Battle Squadron*, har bl.a. lavet den imponerende *Globe-demo* sammen med *Mathemagician*.

Men det stopper ikke ved de to. **Kenneth Bernholm**, som har programmeret *Eskimo Games*, har også en fortid som demo-programmør. Meget tyder på, at denne udvikling fortsætter, for netop nu er medlemmer fra bl.a. *Trilogy*, *Dexion* og *Rebels* i fuld gang med at programmere nye spil.

SUPER GRAFIK!

Du har set dem. De fantastiske computer-genererede billeder i reklamespots, film-effekter og lignende. Men hvordan bliver den slags egentlig til? CA har besøgt Danmarks mest avancerede grafik-studie, "ST&O" i København, hvor de grafiske mirakler bliver udført.

ST&O er storleverandør af reklamefilm og andre avancerede grafik-opgaver, og vi satte os for at finde ud af, hvordan de gør. Det var derfor med store forventninger, at vi mødte op i firmaets utroligt stiledede HI-tech mødelokale, hvor vi blev budt velkommen af Anders, der er firmaets computer-grafiker.

"Følg mig", sagde han, og vi gik ind af en dør, hvorpå der var skrevet ANIMATION. Bag denne dør var der tilsyneladende ikke andet end to almindelige skriveborde, og et bord med en masse bøger og manualer. Vi er vist gået forkert tænkte vi, men så drejede vi om et hjørne og.... der stod det: en væg-til-væg-digitizer (A0-format!), en A3-scanner med trykfølsom pen, en højopløsnings skærm, en monocromskærm, to tastaturer og en mus. TAK for kaffe - der ville undertegnede ikke have noget imod at sidde hver dag fra ni til fem!

"Før vi går i gang, vil I vel lige se 'dyret'", sagde Anders og viste os ind i et afkølet rum, hvor der stod en Silicon Graphics grafisk workstation (IRIS, kaldes den), en 1-tommers videomaskine og en masse andet grej. Da vi igen havde fået åndedrættet under kontrol, satte vi os foran skærmen med sommerfugle i maven - klar til den første demonstration...

Anders starter maskinen og spørger, om vi kan lide flysimulatorer. Da vi svarer positivt, starter han en simulation der nogenlunde svarer til "Flight Simulator II" - bortset fra, at grafikken er 100 gange mere detaljeret og bevæger sig helt glidende. Derefter ser vi lidt på en gele-klat, der

hopper rundt i en genemsigtig kasse. I realtime vel at mærke! Dette gjorde dog, at det ikke foregik helt glidende, men alligevel: ganske godt klaret i betragtning af, at der var skygger på både selve klumpen og på kassen.

Endelig fik vi en demonstration af det program, som firmaet bruger til at lave den imponerende grafik med - nemlig et 3D animations-program fra Wavefront Technologies. I det følgende vil vi skridt for skridt fortælle, hvordan en grafisk animation (f.eks. en TV2-reklame) bliver til...

Modelling

Når man skal lave en animations-sekvens, deler man arbejdet op i 4 faser. Den første fase kaldes for "modelling" (engelsk for "udformning"). Her designer man sine objekter i en såkaldt model-editor. Hvis der er tale om simple objekter, sidder man og tegner de enkelte vektorer, men da dette er MEGET omstændeligt, findes der heldigvis en del hjælpeværktøjer.

Det simpleste er et program, der kan konvertere en række standard-fonts til vektorer. Man kan på den måde nøjes med at skrive en tekst (se billedserien med ACTION-logoet), hvorpå computeren laver alt det hårde arbejde. Resultatet bliver et 2-dimensionelt objekt, der kan arbejdes videre med i editoren. Hvis der er tale om lidt mere avancerede ting, som f.eks. en termokande, et hus eller lignende, bruger man en digitizer. En digitizer er et slags tegne-bord, hvorpå man klister tegninger af sit objekt set fra alle sider. Derefter kører man rundt med



En af firmaets grafikere er igang ved "tegnebordet".



en speciel mus og klikker på alle punkter på tegningerne. Computeren kan så regne sig frem til, hvordan hele objektet ser ud.

Hvis der er tale om meget indviklede objekter, som f.eks. en statue eller et ansigt, er der mulighed for at scanne objektet ved hjælp af en 3D-scanner. Sådant en har de ikke stående på ST&O, men det har

Tandlæge-højskolen til gengæld, så den lånerde, når der skal scannes noget. Fordelen ved 3D-scanning er selvfølgelig, at man ikke behøver designe tingene helt fra bunden.

Desværre findes der endnu ikke scannere, der er i stand til at scanne et objekt, uden at der opstår en masse fejl og unøjagtigheder. Dette medfører at man efter en scanning



ST&O's lydstudie. Bemærk ST'eren i baggrunden

er nødt til at rette alle detaljerne, så med mindre der er tale om virkeligt avancerede objekter, holder man sig helst fra denne metode.

Når man har lavet alle de objekter, man skal bruge i sin reklamefilm (eller hvad det nu er, man laver), loader man dem alle sammen ind på en gang, placerer dem i forhold til hinanden, og bestemmer hvor de skal være lyskilder, og hvilken vinkel det hele skal ses fra.

I den sidste del af "modeling" fasen kører man objektet gennem en triangulator. En triangulator er et program, der deler alle objekternes flader op i trekanter. Det gør man for at computeren skal få det lettere, når den til sin tid skal beregne de færdige billeder.

Surface-editoren

Næste fase foregår i en anden editor, hvor der skal bestemmes parametre for praktisk talt alt mellem himmel og jord. Først skal computeren have at vide, hvilke farver de forskellige objekter skal have, hvordan de skal reflektere lyset, om de skal være gennemsigtige, og om de skal spejle sig i de andre objekter. Derefter vælger man et billede, der bliver viklet rundt om objektet, og man bestemmer hvor meget dette skal tværes ud, og om overflades skal se glat eller ujævn ud. Denne overflade kan evt. være en man

har scannet fra den virkelige verden - det er blandt andet det man har gjort med rugbrødet i Irma's imponerende TV-reklame.

Hvis objektet derimod skal have en metal-overflade så sætter man objektets farve til grå, og vælger et overfladebillede, der indeholder nogle tilfældige gråtoner. Hvad billedet egentlig forestiller er ret ligegyldigt, da det som regel bliver tværet kraftigt ud. Overfladen på ACTION-logoet er faktisk et sort-hvid billede af en ørn, der er blevet tilstrækkeligt udvisket til, at det ligner en mat metaloverflade.

Udover de ovennævnte muligheder skal man også vælge farve og styrke for baggrundsløset, om der skal være tåge nogen steder, om der skal være et grafik-billede som baggrund, og 117 andre ting...

Preview

I den 3. fase bruger man igen model-editoren, men her har man mulighed for at lade computeren vise et 'smugkig' af, hvordan det endelige billede kommer til at se ud. Det viser sig med usvigelig sikkerhed, at der er en masse småting der skal rettes, inden billedet er perfekt.

Hvis det er en animation, man er ved at lave, er det på dette tidspunkt, man definerer hvordan de forskellige objekter skal flyttes rundt og evt. ændre sig.



ST&O - HVEM ER DE?

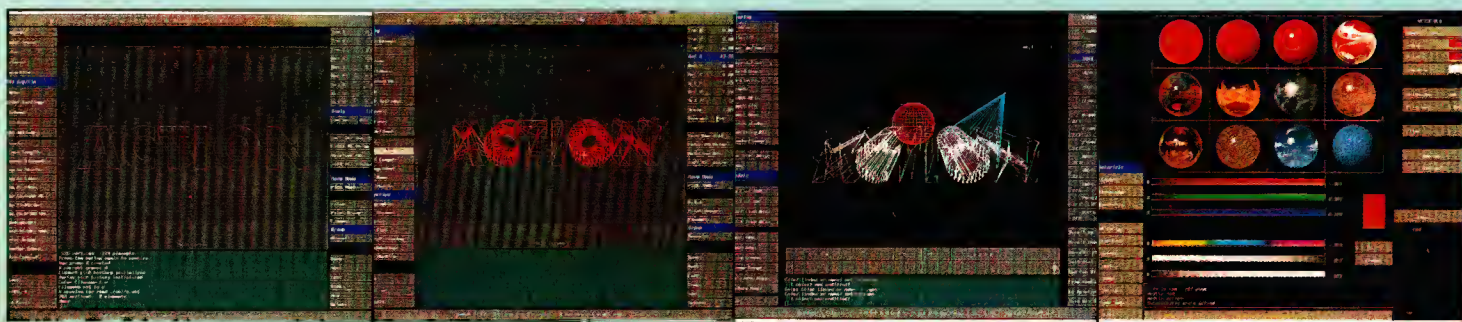
ST&O er et dansk firma, der har beskæftiget sig med visuel præsentation siden 1969. Op gennem 70'erne har de lavet reklame-fotos og lysbilled-shows for andre firmaer, og da de grafiske computere dukkede op først i firserne, var ST&O med fra starten.

I begyndelsen blev computerne kun brugt til at lave supplerende grafik til firmaets lysbilled-shows, men i 1983 begyndte ST&O at sælge grafik ud af huset. Dette havde de så stor succes med, at de i 1987 - som de første i Danmark - investerede i en Iris workstation fra Silicon Graphics med dertil hørende software og videoudstyr til i alt ca. 5 millioner kroner(!)

Computerne er i stand til at vise billeder i 1024x1234 i 16 millioner farver, men hvis det skal bruges til plakater eller lignende, bliver det færdige billede beregnet i helt op til 8000x8000 og derefter fotograferet af et digitalt kamera til videre behandling.

Udover det imponerende computeranlæg, har ST&O også deres eget lydstudie - dels til at lave supplerende effekter til deres animationer, men de bruger det også til at lave reklamer til f.eks. lokal-radioer.





Fra 2D logo til færdigt billede:

Først konverteres logoet til 3D og derefter vælger man overfladen i surface-editoren. I preview-fasen rettes de sidste detaljer til, inden computeren går i gang med at regne på det færdige resultat.

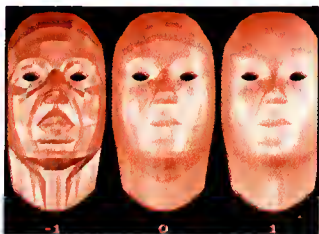
HVAD ER MULIGT?

Det er idag muligt at lave computer-genererede billeder, der er så tæt på virkeligheden, at kun de færreste kan skelne dem fra virkeligheden. Men kan ALT virkeligt skabes kunstigt af en computer? Foreløbigt er svaret nej, men antallet af opgaver, som computer-grafikerne må give op overfor, bliver stadig mindre... Først var der problemet med komplicerede naturfænomener som f.eks. bjerge og skyer. Dette problem blev løst ved hjælp af fraktal-matematik, som mange sikkert kender fra de farvestrålende mandelbrot-figurer.

Det næste problem var ikke-solide genstande. Vand kan på grund af sine spejlende egenskaber relativt nemt gengives realistisk af en computer, (se bare i filmen "The Abyss"), men det er straks sværere med ild. Der er gjort mange ihærdige forsøg på at fremstille realistisk ild på en computer, og det er efterhånden også lykkedes at få en rimelig effekt frem.

Planter er et andet problem, der efterhånden også er ved at være overvundet. Der findes faktisk programmer idag, der er så avancerede, at de - hvis blot de kender en plantes genetiske egenskaber - kan tegne planten, så den er meget svær at skelne fra den ægte vare.

Det problem grafikerne nu står overfor er at skabe levende væsener på en realistisk måde. Der vil nok gå en 10-20 år, før det bliver muligt at gengive et menneske på en måde, hvor vi ikke med det samme kan se, at det "bare" er en computer-simulation.



Computere har svært ved at få menneskelige træk til at se naturlige ud.

Beregning

Til sidst, når det hele er klart, sætter man computeren til at regne billedet eller sekvensen ud. Man vil normalt først bede den om at udregne det i 1/16 størrelse, og hvis det så ser fornuftigt ud, sætter man den til at gumle på det endelige resultat.

For selvom det er en super-computer i millionklassen man har stående, så kan det godt tage lang tid at regne et ray-traced billede ud, hvis det skal være i høj opløsning. Det færdige ACTION-logo, der indeholder ca. 2000 vektorer, tog godt en halv time at beregne, så det er ikke svært at forestille sig, at det er ekstremt tidskrævende at regne de virkelige heftige billeder ud.

Hvis der er tale om en animation, bliver billederne gemt på en videomaskine, og når computeren er færdig, bliver sekvensen viderebehandlet i lokalet ved siden af, nemlig -

Lydstudiet

I ST&O's midi-studie flinder vi bl.a. et mother-keyboard (med afbalancerede træ-tangenter - pris: over 30.000 kr), 2 Atari ST'ere, en avanceret mixer og et modul, der kombinerer midi signalerne, således at man kan starte alle maskiner præcis samtidig. Dette modul er desuden koblet til videomaskinen (der er selvfølgelig også en monitor i lyd-studiet), således at man kan time optagelserne korrekt.

Til midi-studiet hører desuden et lille lydisoleret rum, hvor man på stedet kan optage tale og lydeffekter til diverse spots. Det mest interessante ved dette studie er nok, at der ikke findes en båndoptager i miles omkreds. Hele molevit-ten bliver nemlig samlet direkte ned på en harddisk - alle 12 kanaler.

Smart ikk'?

Rasmus Bertelsen og Adam Nølleman



HVAD ER VEKTOR-GRAFIK?

Indenfor matematikken beskrives en vektor som et linjestykke defineret ved et koordinat-sæt som f.eks. $A = (5,10)$. Herved forstår man en linie fra et punkt til et andet punkt, der ligger 5 enheder længere ude af x-aksen og 10 enheder længere ude af y-aksen.

I en computer vil denne beskrivelse dog være utilstrækkelig, idet det ikke er angivet, hvor linjen begynder. Derfor vælger man at beskrive en vektor ud fra et fast nulpunkt, og desuden angiver man både start- og slut-koordinater. For eksempel kan A skrives således: $(0,0)-(5,10)$, hvilket angiver respektive start- og slut-koordinater.

Fordelen ved denne form for grafik, frem for den man møder i et normalt tegneprogram (F.eks. DeLuxePaint II), er at man ubegrænset kan zoome ind og ud, uden at opløsningen bliver ringere. Man arbejder jo kun med linjens endepunkter og lader derefter computeren tegne en streg mellem dem. Ulempen er, at det er næsten umuligt at gengive runde ting på den måde.

Før vi kan lave grafik-objekter, der ligner de ting, vi møder i den virkelige verden, må vi indføre et nyt begreb: 3D-vektor. 3D står for 3-dimensionel, idet vi nu, foruden x (længde) og y (højde), også bruger z (dybde). Vores vektor fra før ville komme til at se således ud: $(0,0,0)-(5,10,0)$. Det ligner jo de andre koordinater til forveksling, men nu kommer det spændende: Lad os sige at vi i stedet vil lade vektoren gå fra et punkt i det 3-dimensionelle rum til et andet. Vi ændrer derfor på z-koordinaten, så vektoren kommer til at se sådan ud: $(0,3,2)-(5,13,6)$. Dette ville ikke kunne lade sig gøre med kun 2 di-

mensioner, som det ses af de varierende z-værdier.

Hvis vi f.eks. ville tegne en terning ville vi angive de vektorer, der udgør terningens kanter. Så ved vores computer alt, hvad den behøver at vide for at tegne en terning (minus øjne).

Næsten da! Vi mangler nemlig stadig nogle formler, der kan transformere den 3-dimensionelle vektor til 2 dimensioner (vores skærm er jo kun i 2D). Disse formler bruger nogle andre inputs, såsom hvor vi ser fra, og hvor vi ser hen.

Når vi har fortalt computeren dette, kan den lave et billede af vores terning set fra det sted vi har angivet. Her er en af de vigtigste fordele ved vektorer: når de een gang er lagret i computeren, kan de vendes og drejes, strækkes og hives, uden at opløsningen bliver ringere. Vektor-grafik er derfor meget brugt i simulations-spil som "Starglider" og "Hard Drivin".

Men hvis man vil have sit objekt til at se bare nogenlunde realistisk ud, nytter det ikke, at man blot tegner omridset af det. I stedet tegner man fladerne på objektet. Dette kræver dog, at man beregner, hvilke flader der er synlige, og hvilke der er skjult bag objektet. Denne metode får objektet til at se solidt ud.

Men det ligner dog stadigvæk en plastic-klod! Da dette er utilstrækkeligt i f.eks. tegnefilm, har man opfundet en metode, der kaldes for ray-tracing (stråle sporing). Det man gør er, at man følger hver lysstråle baglæns - fra den rammer observations-punktet, gennem evt. refleksioner, til den til sidst rammer et mat objekt, og punktet på skærmen får så den farve, det pågældende objekt har.

A GAME LIKE NO OTHER



SuperSoft

KÆMPE KONKURRENCE!!!

Nu starter SuperSofts store konkurrence med utrolig flotte præmier til ALLE.
1. præmie Commodore computer udstyr efter eget valg
2-5. præmie Cruiser joystick m. det nye hotte Michael Jackson computerspil "MoonWalker".
6.-10. præmie Årsabonnement på "COMPUTER ACTION", Danmarks hotteste computerblad.
11.-30. præmie Michael Jackson LP eller CD efter eget valg + et hav af Michael Jackson på bagsiden af kuponerne, afløber det hele hos din Supersoft forhandler og vælg, med det samme, 2 stk. lavprisspil (Mastertronic/Alternative til C64 bånd) eller 1 stk. Kixx spil til Amiga. Det var din første præmie, nu bliver det rigtig spændende!!!!

Hvordan deltager du: I alt software leveret af SuperSoft, vil der indtil d. 1.2.90 ligge 1/10 af det Moonwalker-billedet du kigger på lige nu. Samt hele billedet, besvar spørgsmålene på bagsiden af kuponerne, afløber det hele hos din Supersoft forhandler og vælg, med det samme, 2 stk. lavprisspil (Mastertronic/Alternative til C64 bånd) eller 1 stk. Kixx spil til Amiga. Din forhandler indsender nu dine kuponer til SuperSoft og du er med i den afsluttende konkurrence om de store flotte præmier.
PS. HOLD ØJE MED MICHAEL JACKSON "MOONWALKER" DET BLIVER DET HELT STORE HIT TIL VINTER!!!

FUTURE C

Sveden drev fra hans udmattede krop. Han kastede sig frem gennem den tætte underskov, og rev sig til blods flere steder. Han hev efter vejret i den kvælende hede, og hans lemmer føltes som bly. Bag sig kunne han høre hundene og lyden af trampende støvler, der hele tiden kom nærmere. Pludselig stoppede han brat op... Foran ham strakte der sig en afgrund; flere hundrede meter dyb og mindst seks meter bred. Om få sekunder ville hundene være over ham. Turde han vove springet?

Ovenstående kunne udmærket være hentet fra en billig spændingsroman. Men det kunne også være en autentisk total-oplevelse fra et fremtidigt computerspil. Et spil så realistisk, at det er umuligt at skelne fra virkelighedens verden.

Lyder det som science fiction? Det er det også - endnu da. Men i de kommende år vil den teknologiske udvikling vende op og ned på, hvad der kan lade sig gøre indenfor elektronisk underholdning. I denne artikel vil vi rette blikket fremad, og se på hvad vi kan vente os af 90'ernes computer-underholdning.

Fremtidens spillemaskiner

Verdens første elektroniske action-spil blev opfundet i 1972 af amerikaneren Nolan Bushnell. Det var en simpel arcade-maskine ved navn "Pong", og på trods af sit rudimentære gameplay (to streger og en firkantet bold!), blev spillet en bragende succes. Folk var ellevilde med denne nye form for underholdning, og snart begyndte de første "TV-spil" (datidens spillekonsoller) at dukke op i hjemmene. I starten af 80'erne kom de

første hjemmecomputere til verden, og de mere begrænsede TV-spil blev hurtigt udkonkurreret.

Men idag tyder meget på, at konsollerne er godt på vej til at tage hævn over de computere, der fordrev deres "forfædre" fra markedet i de tidlige 80'ere. Listen over nye konsoller er påfaldende lang: Sega Megadrive, PC Engine, Lynx, Gameboy, Famicom, Amstrad, Konix Multisystem, PC Engine Super Grafx (også kendt som "PC Engine II")... og der vil utvilsomt komme flere navne til i de kommende år. Men hvad er årsagen til spillekonsollernes pludselige comeback? Og vil disse små plastic-bokse virkelig tage livet af hjemmecomputeren?

For at få et svar på disse interessante spørgsmål, ringede jeg til Gary Penn, der er redaktør for det ansete engelske blad "The One". Gary har arbejdet i spilindustrien siden den startede, og er derfor noget af en ekspert på området. Her er hans fortolkning af "computer/konsol krig".

SØREN: Hej Gary! Jeg sidder og skriver en artikel om fremtidens underholdning, og jeg vil



"Powerglove" er et af Nintendo's nyeste påfund.

Fremtidens spillemaskine?



HOK!

gerne høre din mening om det pludselige "konsol-boom". Hvorfor har alle så travlt med at lave konsoller?

GARY: Konsollernes fordel er, at de ikke er så "indviklede" som computerne. Der er en del "techno-fear", og konsollerne er dejligt nemme at gå til. Man sætter dem i stik-kontakten, propper en cartridge i kassen, og så er man igang!

SØREN: Tror du, de appellerer til et andet publikum end computerne?

GARY: Måske på overfladen. Mange computer-ejere tror, de er meget mere intelligente, end de egentlig er. Men på en måde er det konsol-ejerne der er foran, fordi de ikke skammer sig over at spille. Mange mennesker - i hvert fald i England - køber en computer for at dække over, at de godt kan lide spil. De synes nærmest det er pinligt at spille! Det er især voksne, der har det sådan, så jeg tror konsollerne henvender sig til et yngre publikum.

SØREN: Er det ikke også en alvorlig begrænsning, at man kun kan spille arcade-spil på dem?

GARY: Det er faktisk ikke arcade-konverteringer altsammen. Mario Bros er et godt eksempel på en original ide.

SØREN: Ja, men hvad med simulationer, strategispil og adventures?

GARY: Der findes et par stykker. Jeg har bl.a. hørt om en spilserie ved navn "Dragon Quest". Der var efter sigende enorme køer i Japan, da 4'eren kom ud. Et adventure er et adventure, uanset hvordan det er bygget op. Tekst er

bare een måde at gøre det på.

SØREN: Hvad er din personlige mening om konsoller?

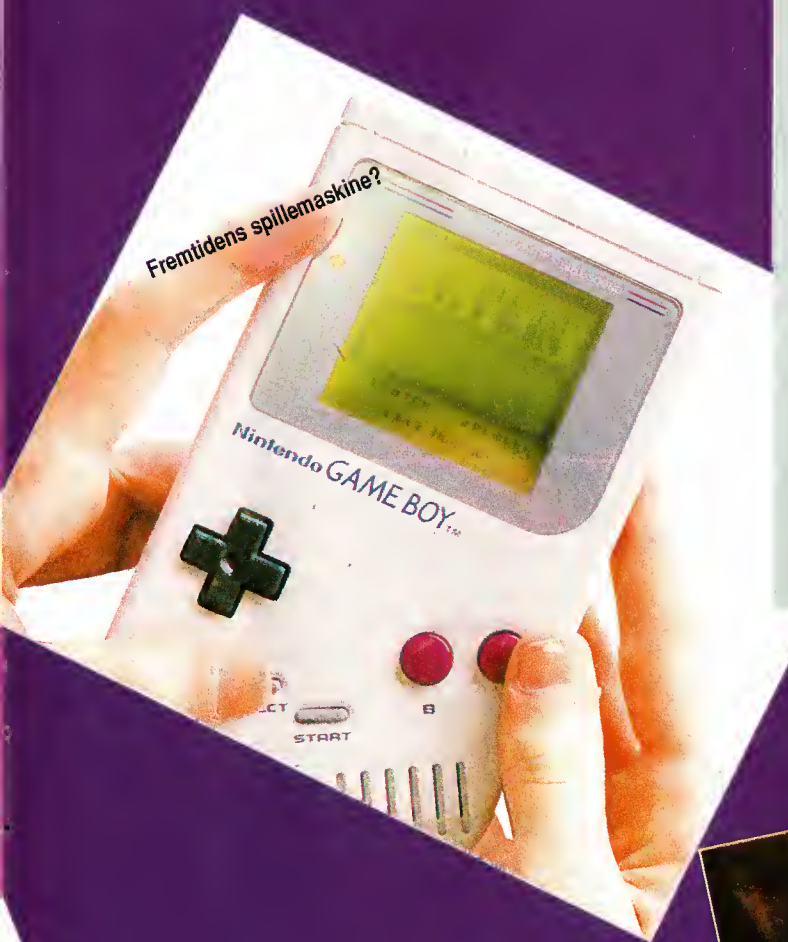
GARY: Jeg bryder mig egentlig ikke om dem. De er alt for ensidige. Man kan ikke rigtig gøre noget med dem. Men det værste er, at der er monopol på at fremstille spil til dem. Nintendo er f.eks. meget strikse med at give andre firmaer tilladelse til at lave spil til deres konsol. Det er efter min mening en meget forkert politik. Fordelen ved computerne er, at her kan enhver med en god spillide få den praktiseret uden først at skulle spørge Japan om lov. Det er et meget mere frit marked.

SØREN: Ser du konsollerne som en trussel mod hjemme-computerne?

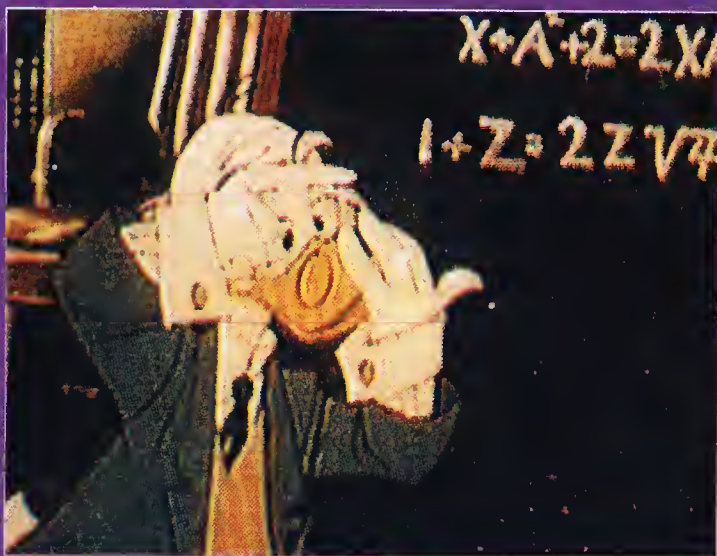
GARY: Måske. Nintendo har haft enorm succes i Japan og USA, men jeg er ikke så sikker på, at de vil bryde igennem i Europa. Vi er mere "computer-litterære", end man er i andre verdensdele.

SØREN: Hvilke af de mange konsoller tror du vil klare sig i konkurrencen?

GARY: Det er et meget overfyldt marked, og jeg tror ikke der er plads til flere nye maskiner. Nintendo fører på verdensplan, men ser man på Europa, er det Sega der ligger i spidsen. PC Engine klarer sig udmærket, men jeg synes ikke rigtig der bliver lavet gode spil til den mere. Jeg tror faktisk ikke på, at konsollerne vil slå rigtigt an i Europa. Nintendo er alt for sent på den med deres 8-bit konsol. Europæerne lægger større vægt på god grafik og lyd, end man gør andre steder, og på det punkt



"2001": David Bowman demonterer den oprørske HAL computer.



IVT: "Disney's Cartoon Arcade".



Dave Riordan fra Cinemaware er gløddende tilhænger af interaktive CDi-spil.



Det revolutionerende CDi system fra Sony og Philips.

hor Nintendo'en ikke en chance! Hvis jeg skal pege på en bestemt konsol, må det nok blive Sego Megadrive. Jeg tror det er den eneste, der har en reel chance for at slå igennem i Europa. Men vent hellere og se, vi kan jo blive overraskede!

Men uanset om fremtidens spillemaskiner bliver med eller uden tastatur, så vil udviklingen givetvis gå i retning af mere hukommelse, større hastighed, og bedre grafik og lyd.

Konix konsollen er ikke kun interessant i kraft af sin indmod. Det mest revolutionerende ved denne maskine er faktisk kontrolmetoden. En af de mest spændende udviklingsfronter indenfor elektronisk underholdning er det såkaldte "man-machine interface" - bindeleddet mellem spiller og computer. De to mest almindelige "spil-interfacer" er tastatur og joystick, og det er her Konix konsollen er fundamentalt anderledes!

For det første er den utroligt alsidig og fleksibel. Med et snuptag kan du lave bilrattet om til et motorcykelstyr eller styrepinden i et fly. Men det mest afgørende er, at alle disse kontroller er *analoge* og ikke *digitale* som de traditionelle joysticks. Et digitalt instrument kan som bekendt kun skelne mellem to tilstande; "tændt" eller "slukket". Computeren registrerer, om du hører til venstre i joysticket. Et analogt instrument, derimod,

er langt mere realistisk. Her registrerer computeren også, *hvor meget*, du drejer til venstre - ligesom et rigtigt roter. Det kan måske lyde som en ret ubetydelig detalje, men der er faktisk en verden til forskel.

Konix startede som producent af joysticks, og selvom disse fås i alle mulige designs, så har princippet været det samme siden 70'erne, hvor Atari lancerede den kendte standard som styremetode til deres første TV-spil. Ulempen ved den slogs standard er, at de tit er en klods om benet på udviklingen af mere moderne kontrolmetoder. Derfor er det nok værd at huske på, at joysticket ikke er det ultimative inden for spilstyring.

Mulighederne er i virkeligheden uendelige, og der er faktisk en udvikling igang.

Nintendo bruger fx. store ressourcer på at udvikle nye kontrolmetoder. En af de mest grinsagtige er nok "motions-møtten", hvor spilleren hopper rundt på en plasticmøtte, mens en lille lego-sprite gennemfører forskellige sports-discipliner på TV-skærmen. Jo hurtigere du tromper...

"Powerglove" er et nyere påfund, der består af en elektronisk "handske", hvor du kontrollerer spillet ved at bevæge din hånd! Endelig skal nævnes "U-force", som er specielt egnet til boksespil. Ved at slå ud i luften henover en særlig sensor, kan du styre din bokser på skærmen. Det

paradoksale er bare, at disse imponerende high-tech indretninger, foreløbig kun fungerer med Nintendos egen "low-tech" konsol...

Men på længere sigt er perspektiverne mindst tolt overvældende, for mens jeg skriver disse ord, eksperimenteres der med et helt nyt system, som i løbet af de kommende år helt kan udviske forskellen mellem spil og virkelighed! De af jer, der har set filmen "Tron", forstår sikkert hvad jeg mener. Filmen handler om en mand, der bliver ført ind i en computers univers. Men Tron er jo science fiction, indvender du måske. Hvortil jeg svorer: nej, ikke mere!

Systemet, der går under navnet "Cyberspace", består af flere dele. For det første er der en hjelm, som bl.a. indeholder en ret speciel brille med en lille LCD-skærm til hvert øje. Ved skiftevis at blokere udsynet på hvert øje, opnås der en meget overbevisende 3D effekt. Hvad du ser, opgøres af computeren, og når du drejer hovedet, ændrer udsynet sig tilsvarende. Disse ting giver tilsammen et overvældende indtryk af, at du rent faktisk *befinder* dig midt inde i skærbilledet.

Forestil dig, at computeren indeholder billedet af et rum. Når du tager hjelmen på, træder du ind i dette rum. Du kan se dig om til alle sider, og hele herligheden bliver præsenteret i 3D. Med en anden kontrolenhed kan du "bevæ-

ge dig frem og tilbage" i det rum, der kun eksisterer inde i computeren.

I "Cyberspace" projektet indgår desuden en elektronisk handske, som er koordineret med alt det øvrige udstyr, så du også kan interagere med computerens simulerede virkelighed. Lad os sige, at der befinder sig en stol i rummet, hvor du (tror du) befinder dig. Du kan altså gå hen til stolen, samle den op, gå tilbage og stille den igen. Du kan gå rundt om den, og du kan vælte den. Men hvis du prøver at sætte dig på stolen, før du virkelighedens hårde realiteter at føle...

"Cyberspace" er udviklet af NASA, men andre firmaer har vist stor interesse for projektet. Systemet kunne f.eks. sluttet til et CAD onlæg, så arkitekter kan "gå på opdagelse" i husene, før de bygger dem.

Der skal heller ikke megen fantasi til at se, at dette system rummer chokerende og helt uoverskuelige perspektiver for spil og anden underholdning. Forestil dig et boksespil, hvor du bevæger dig rundt i en "virkelig" boksering, longer ud efter en "virkelig" modstander, og dukker dig for hans (virkelige?) slag! Eller et adventurespil, hvor du går rundt i en "virkelig" storby, ser dig til begge sider før du går over gaden, og åbner døren til din lejlighed...

Der er selvfølgelig et stykke vej til den totale realisme. Der er stadig et par af vores sanser,

som computeren endnu ikke kan narre: følesansen, lugtesansen og smagssansen. Men det skal nok komme, og når det sker, kan det vende op og ned på hele vores opfattelse af "virkeligheden". Hvad gør man for eksempel, hvis folk ikke har lyst til at forlade computerens virkelighed? Chris Allis er en af udviklerne bag Cyberspace-projektet. Jeg ringede til ham i USA for at høre, hvad han mener om fremtidens "man/machine interface"...

I fremtidens interaktive film er det DIG, der bestemmer handlingen. Hvad nu, Indy?



og hvem der er rigtige mennesker!

SØREN: Tror du ikke der ligger en fare i det? Jeg mener, hvis spillene efterhånden er blevet så realistiske, at de ikke er til at skelne fra virkeligheden!

CHRIS: Mennesket er meget modtageligt overfor visuelle indtryk, og jeg tror skridtet til den totale realisme er kortere

"Hvis folkevognen havde gennemløbet samme hurtige udvikling som computerne, ville man idag kunne købe en folkevogn for omkring 1000 kr. Den ville kunne køre med en fart der nærmer sig lydens hastighed, og dens energiforbrug ville være ca. 1/10 af dens nuværende. Til gengæld ville man ikke kunne komme ind i den, da den ikke fyldte mere end en skotøjsæske!" (Mogens Boman, "EDB-individ-samfund", 1976)

end de fleste forestiller sig. Når man kontrollerer hvad folk ser, hører, og på anden måde sanser, så har man virkelig krammet på dem (Chris udtrykte det sådan: "... then you can do some very serious stuff", Red). Men jeg tror alligevel der vil gå et godt stykke tid, før vi for alvor kommer i tvivl om, hvilken virkelighed, der er "den rigtige".

Kunstig intelligens

Mennesket har altid haft en drøm om at skabe liv, og dette "Frankenstein-syndrom" har været en væsentlig drivkraft bag forskningen i kunstig intelligens. Det mest berømte resultat er nok programmet "Eliza", hvor man kan indgå i en slags dialog med computeren, der giver den som psykoterapeut!

I virkeligheden er kunstig Intelligens nært beslægtet med computerspil. I strategispil (alt fra skak til Carrier Command), skal computeren analysere skiftende problemstillinger, og adventurespil er jo også en slags dialog mellem spiller og computer. Ud-

viklingen på dette felt er ikke uventet gået i retning af stadig smartere computer-modstandere, og denne tendens vil givetvis fortsætte, indtil verdensmesteren i skak en skønne dag er en computer.

Herfra er der dog stadig et stort spring frem til drømmen om en "menneskelig" computer. Adventurespil, hvor man virkelig kan snakke med de væsener man møder, eller actionspil hvor rumhyrenerne virkelig er onde og blodtørstige... alt dette er stadig ren science fiction.

Optimismen hos forskerne indenfor kunstig Intelligens har ellers aldrig fejlet noget, og allerede i 1957 proklamerede Herbert Simon, en af de mest fremtrædende forskere, således:

"Jeg har ikke til hensigt at overraske eller chokere Dem, men den simpleste sammenfatning, jeg kan give, er at sige, at der nu findes maskiner, der kan tænke, lære og skabe. Deres evne til at gøre disse ting vil endvidere hurtigt blive bedre indtil - i en nær fremtid - omfanget af de problemer, de kan løse, vil svare til omfanget af de problemer, mennesket har søgt at løse." Flotte ord, men hvad med virkeligheden? For at undersøge, hvor langt computeren er kommet på dette område, valgte jeg at spørge den selv. Jeg loadede en version af "Eliza" ind, og stillede mit første spørgsmål (følgende dialog er oversat fra engelsk)...

ELIZA: Goddag. Stil mig et spørgsmål.

SØREN: Jeg vil gerne vide, om du virkelig er intelligent.

ELIZA: Det er ikke et spørgsmål.

SØREN: Jo det er.

ELIZA: Det er ikke et spørgsmål.

SØREN: Jamen det er det!

ELIZA: Det er ikke et spørgsmål.

SØREN: Glem det...

Programmet genkendte ikke mine sætninger som spørgsmål,

simpelthen fordi de ikke

ender med et spørgsmålstegn. Det viser tydeligt, at computerens "intelligens" blot er en illusion. Og selv om der netop nu forskes meget i de såkaldte "neurale netværk", så vil der nok gå meget lang tid, før vi kommer til at spille med virkelig intelligente computer-modstandere...

"Håbet om at lave computere intelligente svarer til troen på, at en mand, der klatrer op ad et træ, er på vej til månen." (Stuart E. Dreyfus, "Mind over Machine", 1986)

Multi-user games

Til gengæld bliver der rig mulighed for at spille med menneskelige modstandere. Det er en kendt sag, at de fleste spil er dobbelt så sjove, når man spiller dem mod et rigtigt, levende menneske. Bevares, det er da meget underholdende at slå Amigaen i Kick Off, men der er nu intet mere tilfredsstillende end at sønderlemme en levende modstander (hej Jakob!).

Hvis du har et modem, kan du allerede i dag spille de såkaldte "MUGs" (Multi User Games). Det mest populære er nok SHADES, som på mange måder minder om et almindeligt tekst-eventyr. Forskellen er bare, at mange af de personer, du møder i spillets verden, er mennesker af kød og blod. Du kan snakke med dem, du kan slås med dem, eller du kan indgå alliancer med dem. Valget er dit, men alt hvad du foretager dig får konsekvenser, og er du først blevet rigtig upopulær blandt dine medspillere, kan du godt berede dig på at dø!

Spillet indeholder et meget omfattende rang-system, og efterhånden som man bliver bedre, stiger man i graderne. SHADES og de andre MUGs er udprægede kult-spil. Mange af spillerne har lært hinanden at kende i den "virkelige" verden, og der findes masser af undergrundsblade, hvor man kan løse tips og rygter om, hvordan de andre spillere klarer sig.

Hidtil har disse spændende multi-user spil været forbeholdt strategier og eventyrere, men det er godt på vej til at ændre sig. Når det har været småt med action-spil, skyldes det eet problem: hastighed. I et spil som SHADES er problemet ikke så stort, for her skal din computer ikke gøre andet end at tage imod dine tekst-

mainframe datamat, der kører spillet. Når ordren er behandlet her, bliver en ny tekst-besked sendt tilbage til din computer. Det kan sagtens lade sig gøre uden de helt store ventetider, da det kun er tekst der sendes.

I et actionspil skal der som bekendt grafik til, men hvis hovedcomputeren skulle sende hele grafik-skærme over telefonnettet, ville det tage flere minutter, og hele action-

fornemmelsen ville falde til jorden. Telefonnettet er simpelthen ikke hurtigt nok, og selv om tele-selskaberne pusler med planer om at skifte til digital teknologi, så er det ikke nok til at fjerne flaskehalsen.

Med satelitternes indtog kunne man derimod forestille sig, at spillerne udvekslede de nødvendige data via paraboler, der jo efterhånden er faldet til et overkommeligt prisleje. Men det er nok allige-

vel ikke noget, vi skal forvente at se lige med det samme.

Anderledes forholder det sig med "Air Warrior", som allerede har været en realitet i over et år. Air Warrior er en amerikansk multi-user flysimulator, og det enestående ved dette spil er, at det kører i real-time! Men hvordan kan det nu lade sig gøre? Han sagde jo ilge at...

Korrekt, men Air Warrior fungerer efter et helt andet prin-

fonnettet. Programmet laver altså stort set alt arbejdet selv, og det er derfor grafikken kan køre i real-time.

Flere og flere spill udnytter dette princip. I Sublogic's "Flight Simulator III" kan flere spillere øves i informationsflyvning via et modem, og Micro Illusions har lavet en hel spille-serie ("One-to-One" serien: "Fire Power", "Turbo" m.fl.), som virker på samme måde.

I fremtiden bliver det sikkert muligt at integrere flere forskellige spil i multi-player mode. På den måde kan du udfordre din vens "M1 Tank" fra din egen "Falcon F-16". Forestil dig et gigantisk slag med fly, tanks, kommandosoldater og U-både, som alle styres af levende individer rundt omkring i verden. Man kunne organisere veritable "landskampe" på den måde, og gøre rigtig krig overflødig...

THE SHOW IS ON!

Næste gang du går en tur i biografen, så tænk på at fremtidens biografur sandsynligvis bliver en langt mere "total" oplevelse! Wide-screen med højopløsning og Dolby stereolyd er kun et skridt på vejen henimod den totale realisme. Men der er allerede opfundet nye, og langt mere overbevisende, former for kollektiv filmfremvisning...

På PC-showet i 1988 stod Microprose for hovedattraktionen; en "PROKON SUPERX" simulator, som jeg selv havde fornøjelsen af at prøve. Maskinen minder meget om en almindelig flysimulator, bortset fra, at den kun er bygget til eet formål: underholdning! Man kravler ind, sætter sig godt til rette i et af de 14 sæder, og husker for guds skyld at spænde sikkerhedsbæltet!! Dørene bliver smækket i, mørket indhyller den lille forsamling af forventningsfulde tilskuere... og så med eet bryder helvede løs! En stor videoskærm forrest i kabinen lyser op, og en infernalsk stereo-larm gennemtrænger stilheden (og de tilstedeværendes trommehinder).

Filmene består mest af "spændende 3D oplevelser", som f.eks. et motorcykelløb (med kameraet monteret på cykelstyret),

drageflyvning osv. Det interessante er, at hele kabinen er hydraulisk, dvs. den svinger frem og tilbage i takt til de billeder, der vises på skærmen. Effekten er virkelig utrolig, og jeg måtte flere gange minde mig selv om, at det bare var film. Fabrikanten regner med, at PROKON simulatorerne snart vil være opstillet i forlystelsesparker over det meste af verden, og firmaet lover, at der er endnu mere realistiske simulatorer på vej...

I mellemtiden har Walt Disney og Lucasfilm i fællesskab udviklet en lignende simulator, som foreløbig kun er opstillet i Disneyland og i det såkaldte EPCOT center i Florida, USA.

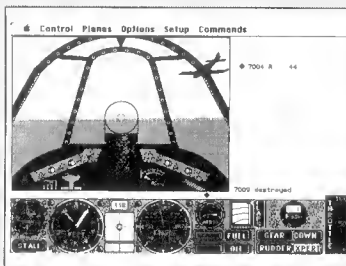
Maskinen betegnes som en "Theatre Simulator" (biograf-simulator), hvilket egentlig er meget passende, da simulatoren har plads til intet

mindre end 40 tilskuere. Ellers fungerer maskinen efter samme princip som PROKON-simulatoren, og blandt filmene finder vi bl.a. "BODY WARS" (en lærerig rejse gennem det menneskelige immunforsvar) og "STAR TOURS" (en "Star Wars" agtig flyvetur på månen Endor).

Men det behøver ikke bevæge sig, for at være overbevisende. Et andet princip går ud på, at vise filmene på skærme af gigantiske dimensioner. Og på dette område er lille Danmark faktisk med helt fremme...

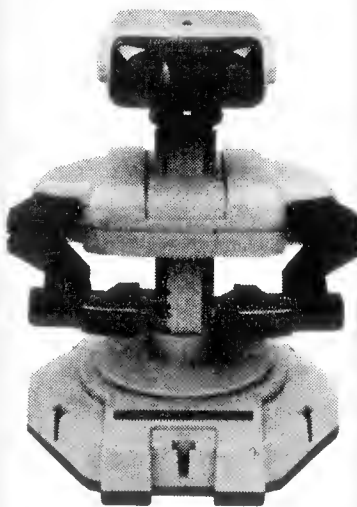
Det nye Tycho Brahe Planetarium i København, der åbnede i efteråret, er nemlig i stand til at fremvise visuelle effekter, der langt overgår det, man ser i nutidens biografteater. Planetariets mest avancerede udstyr er en stjerneprojektor, der er i stand til at vise flere tusinde stjerner samtidigt, og bevæge dem uafhængigt af hinanden. Derudover har de også en projektor, der kan vise de såkaldte "OMNIMAX" film. Disse svarer nogenlunde til almindelige film, bortset fra, at de projekteres op på undersiden af planetariets halvkugleformede loft. Dette giver tilskueren en utrolig effektiv 3D fornemmelse, der understreges af en fantastisk skarp billedkvalitet.

Planetariet har lagt ud med et program, der består af to forestillinger. Den ene er den danskproducerede "Tycho's Stjerne", der er baseret på Tycho Brahes opdagelse af en supernova. Dette show bruger både stjerne- og Omnimax projektoren til at skabe de imponerende visuelle effekter. Selvom forestillingen er lavet som en underholdningsfilm, indeholder den astronomi nok til, at de fleste vil kunne lære noget af den. Det andet show, "The Dream Is Alive", er en amerikansk dokumentar film om rumfærgerne og astronauternes træning. Denne forestilling bliver udelukkende vist ved hjælp af Omnimax projektoren, men mange af optagelserne er så livagtige, at det næsten er som at være der selv.



Nintendo's robot.

"You ain't seen nothing yet!" (Søren Bang Hansen, 1989)



"Fremtiden tilhører mig, Universets hersker. Kast jer i støvet for mine fødder, uslinge!" (Peter Normann, Rigshospitalets psykiatriske afdeling, 1989)

cip end de andre MUGs. I stedet for at bruge almindeligt kommunikations-software, kræver dette spil, at du er i besiddelse af et særligt "Air Warrior" terminal-program. Programmet er en mellemting mellem et traditionelt modem-program og en flysimulator. Det laver selv den nødvendige grafik og lyd, men gør det på baggrund af de oplysninger, det modtager fra hovedcomputeren via tele-

Interaktive multimedier

Til sidst skal vi se på et af de største og mest lovende udviklingsfelter for fremtidens underholdning. Milliarder er allerede investeret, og spil-giganter som Electronic Arts, Virgin og Activision eksperimenterer på livet løs med det, man har valgt at kalde "interaktiv video".

Stikordet i denne sammenhæng er *interaktiv*. Kort fortalt handler det om et slags "multimedie", hvor man kombinerer levende billeder og lyd med computerstyring (og evt. grafik). Situationen er ret forvirrende i øjeblikket, hvor 3 tekniske standarder konkurrerer indbyrdes: IVT, CDI og DVI.

"IVT" står for "Interactive Video Tape", og dette koncept er absolut det mest primitive af de tre. Maskinen hedder "Viewmaster", og amerikanerne kan allerede nu købe den for hvad der svarer til cirka 1000 kroner. Systemet består af en kasse, der sluttet til hjemmets videobåndoptager, en lille kontrolenhed, og et VHS videobånd med titlen "Disney's Cartoon Arcade". Båndet indeholder dels en tegnefilm, dels koden til selve spillet. Et videobånd er et sekventielt medie (informationerne skal aflæses i en fastlagt rækkefølge), og det sætter selvfølgelig nogle begrænsninger for interaktions-graden. Tegnefilmen er da også udelukkende med "til pynt". Den bliver brugt i intro- og afslutningssekvenserne, men ellers tjener den kun som baggrund til de egentlige spil, hvis gameplay nærmest kan sammenlignes

My God... It's full of stars!
(David Bowman, et sted mellem Io og Jupiter, 2001)

med de tidlige "bip-bip spil".

IVT-systemet appellerer derfor mest til mindreårige børn, men det slår alligevel sine ta kankurrenter på flere områder: For det første er IVT en realitet, som man rent faktisk kan gå ud og købe ingen science fiction her! For det andet er det billigt, og desuden bygger det på en teknologi (videabånd), som i forvejen er kendt og accepteret af forbrugerne. Desuden verserer der rygter om et nyt, forbedret IVT-system, som skulle være betydeligt mere interaktivt. Watch this space!

"CDI" står for "Compact Disc Interactive", og der er ingen præmie for at gætte, at mediet her er den "CD'er" som vi kender så godt fra musikens verden. En Compact Disc kan rumme 600 megabytes, og er betydelig mere fleksibel end videabånd-

ROBOTTER

I gamle dage var robotter et af fremtidens vigtigste kendetegn, og de er et godt eksempel på, at fortidens syn på fremtiden ikke altid stemmer overens med nutiden (fik I den?). Når science-fiction forfatteres forudsigelser i dette tilfælde ikke har holdt stik, hænger det meget sammen med de manglende landvindinger indenfor "kunstig intelligens" (se hovedteksten). Der findes masser af robotter, men det er næsten udelukkende "kedelige" og upersonlige industri-maskiner, der slet ikke ligner 3PO, R2D2 og hvad de ellers hedder.

Der er ellers lavet forsøg på "hjemme-robotter", af den type, der ruller rundt med en cocktail-bakke, siger elektroniske vitser og morer gæsterne ved diverse yuppie-selskaber. Nintendo har også lavet en robot til deres NES konsol, men dens anvendelser er meget begrænsede. Problemet er (udover den manglende intelligens), at disse robotter er alt for dyre til at appellere til et bredere publikum.

Undtagelsen er de såkaldte "kålhoved-dukker", som for nogle år siden bragte hele USA på den anden ende. Disse elektroniske dukker var opfundet af ingen ringere end Nolan Bushnell - computerspillets grundlægger, men man skal vist være amerikaner for at blive grebet af den slags...

"For Dem er en robot bare en maskine. Tandhjul og metal, elektricitet og pasitraner. Men De har ikke arbejdet med dem, så De kender dem ikke. De er af en renere og bedre æt end vi." (Isaac Asimov, "Robot", 1950)



"Cyberspace": Forsøgspersonen rækker ud i en usynlig 3D verden, som kun eksisterer inden i computeren.

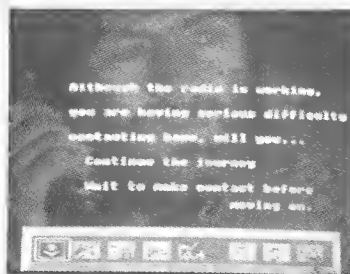
Et godt eksempel på, hvordan man kan kombinere computergrafik med video-billeder.

det, fordi informationerne kan hentes ind lynhurtigt og i vilkårlig rækkefølge.

Det er elektronik-giganterne Sony og Philips, der i fællesskab har udviklet denne standard, og maskinen er allerede blevet sendt ud til en række prominente softwarehuse, som regner med at have de første titler klar i løbet af de kommende 2 år. Og det er ikke spil altsammen; CDI-systemet har også et stort potentiale for interaktiv undervisning på alle niveauer.

Hardwaren består af hardwaren, der bedst kan beskrives som en kombination mellem en CD-afspiller og en moderne 68000 computer. Desuden medfølger der en farve-manitar og en kontrolenhed. Maskinen kommer i flere udgaver. "Erhvervs-versionen" skulle efter planen allerede nu blive markedsført i USA til en pris af godt 20.000 danske kroner. I løbet af næste år kommer der en skrabet "hjemme-udgave" til knap 10.000 kroner. Det lyder måske dyrt, men hvis maskinen får den ventede afbakning fra softwarehusene, må den betragtes som en utrolig fleksibel "multi-medie-maskine", som er lige velegnet til underholdning, undervisning og en masse andre anvendelser. Og man må vel nok erkende, at det er mere end hjemme-computeren nogensinde har formået.

Den tredje standard går under betegnelsen "DVI", hvilket står for "Digital Video Interactive". Princippet er udviklet af amerikanske INTEL, og det bakkes op af IBM. Det kommer derfor heller ikke som nogen overraskelse, at DVI



tager udgangspunkt i en ganske almindelig PC'er, som udvides med diverse indstikskart. Systemet har visse tekniske fordele frem for CDI. På grund af en særlig kompressions-teknik er det f.eks. mere velegnet til længere videasekvenser, der ja kræver meget hukommelse. Men set ud fra et underholdnings-synspunkt averskygges fordelene af en altaverskyggende ulempe: DVI-systemet kaster i omegnen af 30.000 kr, hvortil kommer prisen på en AT-kompatibel PC!

Og når det kommer til stykket, så er lange film-sekvenser heller ikke særlig velegnede til spil, hvor man ja selv skal kunne styre tingene. Så lad os hellere vende blikket tilbage til CDI, som underholdningsindustrien tilsyneladende allerede har taget til sig.

CDI er et utrolig fleksibelt medie. Man kan arbejde med flere "lag" af billeder, som kan være videastills, computer-animationer, eller en kombination. David Riordan fra Cinemaware gav for nyligt i en udtalelse til ACE (nr. 21) dette eksempel på, hvordan man kunne udnytte CDI systemet i et spil som "Defender of The Crown":

"I stedet for grafik-billedet af middelalderbargen, kunne vi bygge en model - præcis som man ville gøre til en film. Billedet af bargen kunne så placeres i det midterste skærmlag. Sam baggrund kunne man lave en grafisk nattehimmel med animerede lyn og skyer. Hvis vi ville have en sværdkamp i forgrunden, kunne vi filme en rigtig ridder, og bruge billederne til at konstruere en slags 'video-sprite',

så spilleren altså styrer et rigtig menneske rundt på skærmen. Levende videasekvenser kunne anvendes i små vinduer på skærmen, og med muligheden for ægte soundtracks, vil CDI invalvere spilleren mindst lige så meget som nutidens film."

Det siger sig selv, at CDI-spillene stiller helt anderledes store krav til softwarehusene end de traditionelle computerspil. I åbenstående eksempel ville man f.eks. få brug for skuespillere, special effects folk, kampanister osv.

Firmaer som Electronic Arts samler derfor kræfterne om at producere udviklings-værktøjer, så CDI-spillene kan udvikles af folk, der ikke har nogen erfaring med programmering. På den måde kan man direkte inddrage folk fra filmbranchen. Et oplagt eksempel er soundtracket, der passende kunne leveres af en kampanist med erfaring inden for filmmusik.

Udviklingen af CDI-spil vil selvsagt blive en meget dyr proces, og man kunne derfor også forestille sig, at spillene blev til i et nært økonomisk samarbejde mellem softwarehuse og filmselskaber. CDI kan meget vel blive den afspindelse, der får alvor af de elektroniske spil ud til masserne!

Alle de områder, vi har beskrevet i denne artikel, vil hver især få stor betydning for fremtidens underholdning. Men det bliver først rigtig spændende, når man begynder at kombinere de forskellige teknikker. Tænk over det; mulighederne er simpelthen uendelige! Selv på kort sigt er perspektiverne utroligt spændende. På lang sigt - næsten skræmmende.

Søren Bang Hansen

'Sagaerne var de mest populære af alle de tusindvis af farmer for underholdning, som fandtes. Når man gik med i en Saga, var man ikke bare passiv tilskuer, sådan som man var det i de primitive farmer for underholdning fra tidligere tider. Man kunne sammen med sine venner begive sig ind i disse uvirkelige verdener i søgen efter den spænding, der ikke fandtes i virkeligheden. Ja, hvem kunne i grunden være sikker på, at det ikke var virkeligheden, som var drømmen?' (Arthur C. Clarke, "Byen og Stjernerne", 1953)

MAIL BOX

DROP TV-SPILLENE

Først vil jeg lige sige, at det er et FEDT blad, I har fået lavet. Det er meget bedre end Soft Today (det var ulækkert med det avis papir). Jeres artikel med pirat-mafiaen i Den Blå Avis (nr. 2) var bare så FEE-EDDD! Artiklen om F-16 simulatoren i Skrydstrup var også fand.. (UPS!) meget god. Men drop da alle de TV spil (Sega,

Nintendo) - det er SÅ uinteressant. Men her er lige et par spørgsmål: Kan Pirates fra Microprose købes til Amigaen? Hvis ja hvor, og hvor meget koster det? Hvorfor er de originale spil til Amigaen så dyre?

Torben Søborg, Haderslev

Du behøver ikke være bange for, at vi bruger for meget plads på TV spillene. De nuværende 8-bit konsoller (Nintendo og Sega) er ret forældede og begrænsede efter

vores opfattelse. Det er jo heller ikke tilfældigt, at bladet hedder COMPUTER Action! Den slags barnejat lader vi andre blade om. Men lad os nu se... det bliver jo unægteligt noget mere spændende, når alle de nye 16-bit konsoller (f.eks. Konix) begynder at dukke op i Danmark, og vi holder naturligvis læserne orienteret om alt det nye, der er på vej.

Pirates er lavet til Amigaen, men det er ikke sikkert, det er kommet til Danmark endnu.

Med hensyn til priserne på Amiga-spil, så hævder softwarehusene, at disse spil er mere tidskrævende at programmere end 8-bit spil (og tid er som bekendt penge). Om denne påstand holder stik, må du vente med at finde ud af til næste nummer af CA. Vi er i øjeblikket i fuld gang med en dybdegående artikel om spilpriser. Coming up - real soon now!

AMIGA'ER OG MØDRE

Fint, fint blad, I har fået flikket sammen! Jeg læste med stor interesse Jakobs artikel om piger og computere i november nummeret af CA. Men gav Jakob ikke lige hurtigt nok op i Danmark? Tror I ikke, der findes masser af piger i alle aldre, der er vilde med at spille?

Selv er jeg 31 år og vild med min Amiga. Jeg købte den til at lave seriøst tegne-arbejde på med DPaint III, men jeg må indrømme, at det ikke bliver til meget tegning. Men giv mig "Shadow of the Beast" eller "Silkworm", og jeg er optaget resten af aftenen. Spil som "Deja Vu II" irriterer mig grusomt, men det er umuligt at lade det ligge - det skal frem, så jeg kan prøve at komme bare lidt længere. Det skal nok lykkes mig at vinde om et par uger!

Nogle af jeres læsere tænker måske: "Hjælp, hun er kun få år yngre end min mor". Ja, så må I passe meget på. En dag bliver I måske sparket ud hjemmefra, mens jeres computer bliver boende hjemme hos mor. Eller også bliver der serveret vandgrød en hel måned, så mor kan få råd til sin egen computer, mens hun (klog som hun er) låner spil fra jer. Dødsurt, når man lige havde brug for et enkelt spil et-eller-andet!

Nej, jeg er ikke den eneste, der har det sådan. Jeg kender piger på min alder, der sidder og spiller hver dag. Jeg kender også piger, der ikke tør købe en computer. Hvorfor? Jo, for hvis de først får en indenfor døren, så er det slut med at arbejde, sove, spise for slet ikke at nævne at elske.

Ja, vi er mange "gamle" piger, der er bidd af computerspil. Hvis der er en forskel på drenge og (de) piger (jeg kender), må det være sports-spil. Vi gider ikke spille "Kick Off" eller andre spil af samme slags.

Annette Christensen, Valby

Tillykke. Du er det første hunkønsvæsen, der nogensinde har skrevet herind. Hvis der virkelig er så mange spil-interesserede piger, som du giver udtryk for, så synes jeg de skulle se at komme ud af busken og skrive herind. Det er en interessant teori du har om mødres forhold til deres søns computer. Hvis nogen af læserne har oplevet den slags, bedes de omgående skrive herind med hele historien - gerne med billeder vedlagt som dokumentation. De mest chokerende indlæg bliver rundhåndet belønnet.

Foreløbig forærer vi Annette Christensen en sending nye spil til hendes Amiga. Nu er der sikkert nogle af læserne, der tror at vi favoriserer Annette, blot fordi hun tilfældigvis er af det modsatte køn. De læsere har helt ret.



Klaus Enevoldsen.

HISTORIEN OM GERT

En sød lille skoleelev ved navn Gert køber en Amiga 500. Han har lige fået skrabt 5000 kr sammen.

Gert sidder med sin Workbench, Extras og "De første trin" + ti tomme disketter. Gert laver en kopi af sin Workbench. Efter en uges tid er han træt af at lege med Workbench, han savner lidt action.

Efter skoletid har Gert et lille job hos den lokale købmand. Han tjener 15 kr i timen. Den lille skoledreng har hørt, at Deluxepaint II skulle være godt. Han går derfor ind til sin forhandler, og spørger ham hvad det koster. "1200 kroner", siger forhandleren.

Gert går hjem for at tænke sig om. På vejen ser han, at Den Blå Avis er udkommet. Han køber avisen, og slår op på computersiderne. Der koster Deluxe Paint II kun 20 kr.

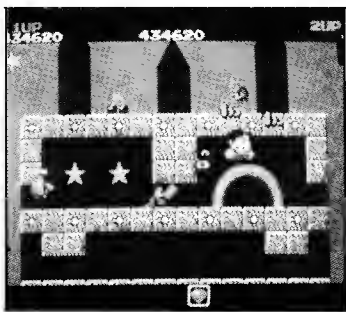
Gert er lidt af et forretningsgeni. Hvis han køber det i Den Blå Avis, skal han kun arbejde i knap 2 timer. Men hvis Gert køber det originalt, så skal han arbejde i 80 timer (der er kun 78 timers forskel). Han køber programmet i Den Blå Avis.

Jeg synes helt klart, at Theis Riiber (se "Apropos" i CA2) har ret: spil- og programpriserne må ned, hvis piratkopieringen skal stoppes. Det er ikke fordi det er "in" at kopiere (se "Apropos" i CA3).

Hvis man køber et originalt spil, kan man ikke se, om det er godt. Man betaler mellem 150-300 kr, og mange gange er det et dårligt spil. Med andre ord: Man køber katten i sækken. Da jeg engang havde en 128'er købte jeg ti original spil. Kun eet af dem var middel (Combat School). Nu har jeg solgt min 128'er og købt en Amiga. Jeg er chokeret over priserne på originale Amiga-spil. Jeg har ikke købt nogle spil endnu, men hvis der ikke snart sker noget, går jeg over til pirat-spil.

Klaus Enevoldsen

Vi giver dig helt ret. 400 kroner virker absolut urimeligt, hvis man sammenligner med, hvad andre underholdnings-tilbud koster (plader, brætspil, bøger og den slags).



Rainbow Island.

REGNBUEEN DER FORSVANDT

Endelig et supergodt computerblad, som er værd at læse fra ende til anden. Men jeg har alligevel et par spørgsmål.

1. Hvor kan man købe Rainbow Islands?

2. Jeres tips-sektion er suveræn, bliv ved med den.

3. I skriver altid hvornår Computer ACTION næste gang kommer i kioskerne, men det kommer først 4-5 dage efter. Hvordan kan det være?

4. Kan I anbefale en god sampler til Commodore 64?

5. Hvordan kan man lave et blad, der er så mega suverænt?

Det var så alt for denne gang, men jeg vender frygteligt tilbage! Hans Henrik Holter, Græsted

1. Et meget, meget interessant spørgsmål. Som de fleste ved, anmeldte vi dette spil helt tilbage i oktober-nummeret. Vi havde prøvet spillet på det europæiske "Computer Trade Show", og var derfor i stand til at anmelde det før alle andre blade (det gør vi forresten tit, hvis I lægger mærke til det). I mellemtiden er der opstået en strid mellem Microprose og Taito, der i sin tid solgte arcade-licensen til Telecomsoft. Selvom Microprose har overtaget Telecomsoft, mener Taito ikke at de også har overtaget licensen til Rainbow Islands. Og så længe de to firmaer slås om ophavsretten, bliver spillet holdt tilbage. Den originale udgave, altså. For Rainbow Islands har forlængst gjort sit indtog i Den Blå Avis' spalte 142...

2. Javel.

3. Okay, vi har været en anelse forsinket et par gange...

4. Vi kan anbefale en glimrende "buyer's guide" til samplere. Den hedder "Computer ACTION nr. 2" og kan bestilles på tlf. 33 912833.

5. Tænk, det spørgsmål stiller vi også hele tiden os selv!

STRANGE FRUIT

Tak for et mega godt blad. Jeg hænger med hovedet nedad, imens jeg skriver dette brev. I vil nu få løsningen på, hvordan I kan få et mega mega mega godt blad. Men jeg må vel hellere starte med begyndelsen:

Klokken 14:01 står min nabo på mit værelse, og det ser ud til, at der er nogen, der har tisset på hans sukkermad.

Klokken 14:03 hænger jeg 4 meter over jorden i et grantræ med hovedet nedad, imens naboen står nede på jorden og råber "Jeg vil se resultater!!"

Jeg har en Amiga 500 og en Commodore 64 (nedtur for det danske folk). Min nabo har også en Amiga 500 og en Commodore 64 (endnu engang nedtur for det danske folk). Jeg er temmelig forvirret over spillene til Amiga 500. I det første nummer af CA var der en anmeldelse af alle Sega-spillene. Nu hvor I er så godt igang, kunne I så ikke lave en liste over alle de spil, som er kommet til Amiga 500. Der behøves ikke være en anmeldelse af spillet - bare skriv: Thunderblade *****.

Blood Money ***** osv. Det ville være mega venligt af jer, hvis I ville gøre det, og jeg er sikker på, at mange andre Amiga ejere også ville synes det (jeg bønfalder jeg, idet det er meget vanskeligt at spise med hovedet nedad. Prøv det selv!). I kunne dele dem op i afdelinger som f.eks. Action, Eventyr osv.

PS: Jeg bønfalder jer endnu engang at opfylde mit ønske, da jeg tror, at rebet ikke er stærkt!!

Hilsen en blå-hovedet computerfreak, alias:

Jesper Pedersen, Sønderborg

Der er lavet så mange spil til Amiga, at det ikke er muligt at lave en komplet liste over dem. Den slags bliver jo ikke "registreret" nogen steder. Men vi har faktisk planer om at lave "buyer's guides" til forskellige spil-genrer i nogle kommende numre. Men hils din nabo og sig, at han godt kan lade dig hænge lidt endnu!

SEGA SAVNES

Hvad pokker er meningen med at sende sådan et oversejt blad på markedet? Jeg bliver jo nødt til at købe det hver måned for overhovedet at holde mig i live. Jeg kan simpelthen ikke klare mig uden det (CA, naturligvis). Computer ACTION slår klart Games Preview og de andre computerblade. Nok om det!

Jeg er den glade ejer af både en Sega og en "brødkasse". Jeg er ret erfaren med Sega-spil, men jeg er dog ikke helt sikker på, om det kan betale sig at købe det nye "Wonderboy III". Hvis det er lige så godt som sine to forgængere, så er jeg med på spøgen. Hvis I ved det, så skriv det venligst.

Hvis I ikke har noget imod det, så fyrer jeg altså lige et par ekstra spørgsmål af. Okay? Godt, så begynder vi.

1. Kan man bruge "Sega MasterSystem" spillene til den kommende Sega Megadrive?

2. Kan I ikke proppe lidt mere med Sega ind i bladet?

3. På hvilken computer er R-Type bedst (incl. TV-spillene). Jeg skal have det her at vide. Jøp mig svarene i en fart. Nu til noget helt andet!!!! I nummer 4 var der en "Hvilken computer er den bedste" artikel, og ved Sega's hukommelse stod der "ukendt". Som medlem af Sega-klubben har jeg fået den specielle "inside story", hvor der bl.a. står:

"All Sega games are cartridge based and vary in size from one megabit (125K) up to four megabits (500K)." Dette skulle vist være svarene på jeres uvidenhed! (undskyld). Det er ret utroligt, at Sega's hukommelse er så stor i forhold til maskinens størrelse. Det er jo næsten lige så meget, som Amigaen kan præstere. Hva'bal

Ovenpå den her omgang, håber jeg at I sender mig et spil eller to (til Sega'en) for jeg fik helt sved på panden af at skrive dette brev.

Her er et par vittser, som måske kan få Jakobs sure fjæse til at flyde ud i en glad mine:

* Ved du hvorfor Jesus ikke blev født i Århus?

Det var ikke til at finde 3 vise mænd!

* Hansen ville helst spille skak på toiletet, for der havde han hele brættet for sig selv, og kunne trække når han ville.

Ha-ha! Hi-hi! Ho-ho!

PS: Dejligt blad I har strikket sammen. Jeg kan kun sige: Waaauw!

Philip D. Philipsen, Vedbæk

Lad mig med det samme indrømme, at vi ikke er specielt interesserede i gamle TV-spil som "Sega MasterSystem" (eller Nintendo, for den sags skyld). Indtil videre afholder vi os helt fra at skrive om dem, og der skal ske meget store

ændringer i det danske spilmarked, før at vi skifter mening.

1. Som du kunne læse i sidste nummer, kan man få en ekstra adapter til Megadriven, som gør at du kan bruge dine gamle spil. 2. Nej (se ovenfor).

3. Jeg har ikke selv set den, men pålidelige kilder oplyser, at "PC Engine" versionen skulle være den, der lignede arcade-originalen mest.

Vi prøvede dine vittser af på Jakob, men hans eneste reaktion var en kort trækning i den ene mundvig. Der skal åbenbart mere til, så send os nogle flere jokes.

Som sagt anmelder vi ikke Sega-spil, og da vi derfor heller ikke ligger inde med nogle spil til Sega MasterSystem, vil jeg i stedet sende dig 5 spil til "Brødkassen". Det lyder nemlig som om du forsømmer din 64'er, og det kan vi jo ikke have!

MAIL BOX

ØHHH...

Ja det var den matematik opgave. Så er der bare det brev. Ja, det brev... overskriften den skal være "Hej Computer ACTION". Nej, nej, nej, det er for brugt..... Øhhh... Ja selvfølgelig, hvilken overskrift! Nå, nu skal de faneme få kritik.

1. Da jeg læste testen af "Shadow of the Beast" var min tunge ved at slå et tredobbelt flagstik + et dobbelt halvtik med skruer. Det skyldes, at nogen af ordene var en smule mærkelige. For eksempel: "Menualen", "lavettil", "et-tidspunkt" osv. Sågar også "huylern"???? Mit spørgsmål er bare: Har I fået "Beast" til at skrive eller hvad? (ellers et fedt Hit-logo!).

2. Øhhh... nej nu har jeg ikke mere kritik.

3. Jeg må rose jeres blad, især for de artikler som "Spørgelser i maskinen", "Batmani"

og især "Efter DEAD-line". Jakob, husk at købe nye sokker, og hvordan hulen kan du nå at tage sko på inden du rammer fortorvet? Jeg spørger bare! I skal også roses for jeres undertekster til billederne.

4. Hvor længe tester I spillene, før I anmelder dem??

5. Er "Maniac Mansion" kommer til Amiga? Hvis ikke, kommer den?

6. Kritik igen. Hvordan hulen ku' I finde på, at have s/h billeder til Xenon II. Man kan jo ikke se, om det er et billede af Jakob og Lars (Sloth, Jørgensen), eller Codemaster's nye rumspil til Specktrum (er det rigtig stavet?).

7. Vittighed til Jakob: Frøken Olsen stod ved Congo-floden i Afrika. Pludselig ser hun en stor krokodille med to brune negre-ben stikkende ud af gabet. "Hvad i aller h... bilder de sig ind! Her betaler man u-

landsbistand, og så fiser de rundt i Lacoste-både!

PS: Hej mor!

Mikkel Pind, Østermarie

1. Nej, anmeldelsen var skam skrevet af undertegnede chefredaktør (ingen dårlige vittigheder, tak!). Men tro mig når jeg siger: jeg er IKKE ordblind! De mange fejl skyldes en fatal brøler i sats-afdelingen. Hvis du ser efter, vil du også finde usædvanlig mange trykfejl i reportagen fra PC-showet og reklamen for næste nummer. Årsagen er den samme, og vi gør hvad vi kan for at det ikke skal gentage sig. Jja, jeg tør ændre næstefølgende loveat det øække gentager xaj.

2. Er du sikker?

3. Genialt observeret, Holmes!

4. Vi spiller hvert spil, indtil vi er nået helt til bunds i det. Hvor lang tid det tager, afhænger

naturligvis af, hvad for et spil det drejer sig om. Men det er absolut ikke usædvanligt, at test-perioden strækker sig over flere uger, eller mere hvis det er adventures og strategispil.

5. Spillet kan komme hvert øjeblik det skal være. Hold godt øje med "The Magic One".

6. Jeg tænkte nok, der var mere brok. Men bortset fra det, så har du helt ret. Det er Lars til højre! (Hvad siger du, Rastafa-Søren? -Lars) Nåh måske ikke, men under alle omstændigheder, så vil alle HIT-spil fremover blive placeret på farvesider. Og nej, det er ikke rigtig stavet.

7. Denne gang mente vi faktisk at kunne spore en svag antydning af et smil på Jakobs berygtede stone-face. Keep up the good work, før eller siden får vi manden til at grine!

VIRUS?

Jeg er den lykkelige ejer af en 64'er, som jeg har et par spørgsmål om.

1. Har "Defender of the Crown" fået en efterfølger, og (hvis der er en sådan): hvad koster den, og hvad hedder den?

2. Kan I anbefale nogle gode og realistiske strategispil til C64? Og i så fald, hvilke?

3. Findes der virus til C64?
T.A.G., Give

1. Det kommer lidt an på, hvad du mener. Cinemaware har lavet andre spil end Defender (f.eks. Sinbad, SDI m.fl.), men ingen af disse spil har noget at gøre med D.o.t.c.

2. Hvis det skal være enkelt og overskueligt, så prøv spillene fra PSS. Mest kendt af disse er nok "Theatre Europe", som simulerer en atomkrig i Europa. Hvis det skal være mere avanceret, så prøv noget fra SSG - f.eks. "American Civil War" spillene.

3. Nej.



(Indsendt af Torbjørn Jensen, Vrå).

UDUELIGE HUNDEHOVEDER!

Hej (måske farvel) Computer ACTION. Da jeg læste jeres computer-blad, håbede jeg at læse et GODT blad, men jeg har aldrig nogensinde læst SÅ plat et blad! Efter min mening burde I fyre alle de uduelige hundehoveder, der har lavet dette (en masse bandeord) blad og sætte nogle friske hjerner på sagen! For at lave et NOGENLUNDE godt blad skal I:

1. Sætte nogle programmer i (ligesom i de gamle RUN blade) til C128 og C64.

2. Droppe nogle af alle de sider med adventure-spil, for så over-fede er de heller ikke.

3. Lave jeres tests lidt kortere.

Claus Hørning, Greve
Farvel.

PROGRAMMØR?

Jeg er en dreng på 15 år, som er meget interesseret i computer programmeres store verden. Jeg går rundt og laver eksperimenter med min Amiga 500, og kunne godt tænke mig at vide, hvordan man laver spil med store sprites. Figurerne er nemme at lave, men det er lyden ikke, og desværre er det meget svært at få dem programmeret til at bevæge sig. Tror du, du kan hjælpe mig med det problem?

Hvor mange år vil det tage mig at blive software-programmør, og hvad skole skal man gå på?

Nu kommer der nogle spørgsmål omkring spil og programmer:

1. Er det muligt at få en 800Mb diskette station, eller en endnu større diskette station til sin Amiga, og hvor meget vil en sådan koste?

2. Kan man få alle de rollespil, som er lavet i bogform til sin computer?

PS: Jeg synes jeres blad er

enormt godt, og det skal nok holde!!! Karl Nielsen, Ørbæk

Dine programmerings-problemer kan vi ikke hjælpe dig med. CA handler om computer-underholdning på brugerniveau, og Mailbox er ikke nogen teknisk brevkasse. Hvad angår uddannelsen som software-programmør, så afhænger det helt af, hvad det er for nogle programmer, du gerne vil lave. Der findes ikke nogen "skole" for spil-programmører, men hvis du tænker mere i retning af erhvervslivet, så ser sagen helt anderledes ud. I så fald synes jeg du skulle tage dig en snak med erhvervs-vejlederen på din skole. Og mht. til dine sidste spørgsmål:

1. Det har vi godt nok aldrig hørt om. Tror du ikke du ikke du blander det sammen med harddisks?

2. Nej, og slet ikke til Amiga-en. C64-ejerne kan få enkelte titler som "Rebel Planet" og "Temple of Terror", men det er gamle spil, og ingen af dem er specielt gode.



Mig pirat? Ligner jeg måske sådan en? (Indsendt af Martin).

HITLISTE

Jeg har nogle spørgsmål til jer:
1. Er Rastan Saga og Rygar konverteret til Amigaen?

2. Har Codemasters lavet et spil, der hedder Dragon Slayer? (Jeg tænker ikke på Dragons Lair)

3. Kan man få Sky Wolf til Amigaen?

4. Hvad med at lave en hitliste i bladet?

5. Kunne I ikke over længere tid genopfriske nogle af de gamle arcader (1984-88) og skrive om de er konverteret og til hvilke maskiner? Hilsen Creeper and A-Wax 43

1. Ja, men de er ikke værd

at samle på.

2. Codemasters har lavet et spil ved navn "Super Dragon Slayer". Det er tilmed ret godt, men så vidt vi ved fås det kun til 64'eren.

3. Nej.

4. Det lyder jo som en god ide, men som jeg tidligere har sagt, bliver der ikke solgt nok (originale) spil i Danmark til at man kan lave en troværdig hitliste ud fra salgstallene. Hvis vi skal lave en hitliste, kræver det derfor, at læserne sender deres Top-5 herind. Vi trykker listen, så snart vi har fået nok stemmer!

5. Tjæ... Vi vil gerne skrive om arcade-maskiner, men er det ikke mere interessant at høre om de nye?

KORTERE ANMELDELSER?

Thanks for det fede blad, I laver. Det er bare så godt. Men der er alligevel nogle ting, I godt kunne lave om på f.eks. Mailbox. I skriver, at redaktionen bliver bombarderet med breve, men alligevel fylder den kun 2 sider. Den kunne sagtens være større. Jeg synes anyway, den er en af de bedste og fedeste ting i hele bladet. Newsdesk, den kunne også være større.

I kunne også genindføre Kaptajn Peek og Poke, som var en af de fedeste ting i IC RUN.

Og så her til sidst: Hvad har arcade-sektionen gjort, siden den røg ud? Den var ellers god (selvom den kun var der en gang). Lad være med at lave spil anmeldelser så lange. Folk spiller jo alligevel næsten kun sort (90%).

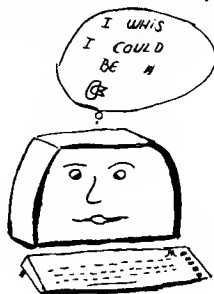
Ellers tak for et vildt fedt blad, specielt "142 Computerspil" - den var virkelig god. Keep going like that!

Michael Helbo, Køge

Størrelsen af Mailbox afhænger helt af, hvor mange interessante breve vi modtager. For at få plads til endnu flere spil i hvert blad, har vi fra dette nummer indført en ny type anmeldelser i test-sektionen. Her tester vi de spil, der af den ene eller anden grund ikke er særlig meget at skrive om. Jeg håber det er noget i den retning, du efterlyser.

"Arcade Action" i nummer 1 og 5, var ikke nogen sektion, men en såkaldt "occasional" artikel-serie, som dukker op når der er noget interessant at skrive om. Så bare rolig, vi vender tilbage med flere arcade-artikler i den kommende tid. Det samme gælder forresten artikler om piratkopiering, og interviews i det hele taget, så du har al mulig grund til at glæde dig!

(Indsendt af Palle Frandsen, Høleby).



HISTORIEN OM PETER

Dette er en historie om lille Peter.

Peter har et arbejde, hvor han tjener 800 kroner om måneden. Han går hen i en softwarebutik for at købe et spil til sin Amiga. Da han ser prisen på spillene, får han et chok: 400 kroner for et spil - det er da absurd!

Nu retter vi så øjnene mod Niels M. Andersens "Apropos" i CA4. Det er ikke rigtigt, at det er piraternes skyld, at spilpriserne er så høje. Det første Amiga-spil kostede omkring 1000 kroner! Det passer heller ikke, at piratkopiering er det

samme som at stjæle i et supermarked. Man stjæler jo ikke spillet - man har købt det til en meget urimelig pris. De får os for penge! Det kan jo heller ikke være rigtigt, at man skal være millionær for at eje en computer. Hvis det er tilfældet, hvorfor hedder PC'eren så en "Personlig Computer", når ingen har råd til at eje den?

"2 computer-freaks fra Jylland"

Vi kan sagtens blive enige om, at priserne for originale 16-bit spil er horrible. I næste nummer af CA kommer en dybdeborende artikel om spilpriser. Her vil vi også prøve at afsløre, hvem der egentlig "scorer kassen".

LONG LIVE THE KING!

Helt ærligt: Soft var det fede, Soft Today var også fedt, men

Computer ACTION er Kongen over alle blade. Det er superfedt, så bliv ved det, pals!

Hilsener til Universets mest tæskelækre blad: Computer ACTION! Mogens Overbeck, Fredericia

KLAR FORBEDRING

Niels Galle, Kokkedal

Tillykke med jeres lækre blad. Nu må det vel have opnået sin endelige udformning. Det tør siges, at det har undergået store forandringer siden IC RUN startede, men slutproduktet er en klar forbedring, især sammenlignet med Soft Today, som jeg synes var et stort flop.

I første nummer af Computer ACTION kom I med lidt information om de forskellige medarbejdere. Det fremgår, at flere personer kommer fra spille-bladet Games Preview. Det virker påfaldende, at der er så stort ryk-ud derfra. Er det så belastende at arbejde i Silkeborg?

Nå, nu til sagen. Jeg er den lykkelige ejer af en Amiga 500, men jeg har nogle spørgsmål, jeg kunne tænke mig at få uddybet: 1. Budget spil blev anmeldt i Soft Today, f.eks. Zamzarra. Er der nogle forhandlere i storkøbenhavn, som er i besiddelse af disse? 2. Hvis man køber spil fra postordre-firmaer i England, er der så toldafgift, når man modtager dem her i Danmark?

3. Og endelig sidste spørgsmål: Hvis man skal starte som nybegynder i adventure-klasen, hvilke spil vil I da anbefale? Det var alt fra mig.

1. Godt spørgsmål, en skam at vi ikke kan give dig et lige så godt svar. Men måske er der nogle læsere (eller forhandlere), der kan hjælpe?

2. Principielt ja, men det meste slipper faktisk igennem uden afgifter. Hvis du alligevel skulle modtage en lyserød told-slip fra postvæsenet, så kig indenfor på dit lokale told-kammer (afdelingen for privat fortoldning). De plejer at være til at tale med.

3. Deja Vu er et godt (og nemt) begynder adventure. Journey fra Infocom er også let at sætte sig ind i. Hvis du vil have noget mere traditionelt (uden grafik), så prøv nogle af de gamle Infocom spil som f.eks. Wishbringer. Og når du så sidder fast, så skriv til vores troldmand (eller ring, hvis du er abonnent), så skal vi nok hjælpe dig videre. God fornøjelse!

SKRIV NU!

Hver måned præsenterer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, ros, spørgsmål, svar, vitser, tegninger, reaktioner på andre breve eller andet, som du mener er værd at uddele til på disse sider, så er adressen her:
"MAILBOX"
St. Kongensgade 72
1264 København K

LÆSERMARKED

KØBES:

Ikari Warriors og/eller Test Drive til C64 på bånd. Ring så vi kan diskutere prisen. Spørg efter Tommy. 42 912001

De fedeste adventures og rollespil. Fx. Bards Tale II, Hillsfar, Maniac Mansion I og II (som jeg selv har). Rimelig pris. 42 224480

C64 båndspil: Gunship 70 kr, Forgotten Worlds 60 kr, Rick Dangerous 60 kr, R-type 60 kr, Battle Chess 45 kr. Helst i nærheden af Helsingør, men ingen betingelse. Spørg efter Christian. 02 214327

Commodore 64 spil: New Zealand Story, Microprose Soccer, Batman, Robocop. Alle spillene skal koste under 100 kr. 98 178675

Adventurespil såsom Hillsfar, Bards Tale II. Rimelig pris. 42 224480

Horror- og splatter spil købes til Amiga. Send liste med pris til Steen Thomsen, Silkeborgvej 26A, 2th, 8000 Århus V.

Dragon Ninja, California games, Indiana Jones, Batman, Thunderblade og Licence to Kill + andre spil til C64 bånd. Rimelige priser. Henv. Jakob (bedst 15-19). 86 443462

SÆLGES:

TV-spillemaskine: Videopac G7400 med to joysticks og mange spændende spil. Pris: 1700 kr. 42 912001

Dungeons & Dragons - spillerens håndbog, spillemesterens håndbog (på dansk), 936x1482 cm. kort, 8 tinfigurer, 2 "Sværd og Trolddom" bøger. 450 kr. 42 976484

Commodore 64 med 1541-II diskstation, datasette, joystick og mange spil. Pris: 3500 kr. 86 950401

Her er stedet for alle, der vil købe, sælge og bytte diverse ting, eller udveksle spørgsmål og informationer af forskellig art. Det er helt gratis at annoncere, så send din kupon idag!

Sega Master System (8 mdr. gammelt) med 14 org. spil + 1 Wico joystick m. autofire. Sælges for 3200 kr. Træffes kun i weekenden, mellem 11-23 (måske). Spørg efter Lars. 31 505871

Federation of Free Traders - originalt spil til Amiga. Pris: 260 kr. 86 654104

C64 + diskteststation 1541 II, diskbox, datasette, The Final Cartridge II, 80 disketter, diskdoubler, 2 joysticks, mange nye spil: New Zealand Story (fedt), Rick Dangerous (overfedt) og databaser, regneark og manualer. Kun 3500 kr. 42 423965

3 1/2" disketter (nye). 10 kr. pr stk. Henv. K. Hansen. 86 244209

C64 med diskstation (1541), meget god lypsen m. tilhørende tegne- prg., datasette, diskbox, ca. 70 disketter med spil, ca. 10 bånd med spil (ialt ca. 500 spil), disk doubler, turbo modul. Nypris ca. 6000 kr, sælges for kun 3500 kr. Evt. bytte med Amiga 500 med tilbehør. Henv. Asger. 98 581469

C64: Batman 1+2, Barbarian II, Dragon Ninja, Op Wolf, Airborne Ranger, Double dragon, Purple heart, R. Ranger, Combat school, Roger Rabbit, Lykkehjulet DK. Kontakt Michael efter kl. 19. 86 223192

Disketter (5 1/4"). Mærke: Wordplex, Dysan og Verbatim. Kan bruges til C64/128, Amiga og PC'ere. Pris: 8 kr pr. stk. Henv.

Henrik Jakobsen. 42 107168

Video-kartotek til C64. 50 kr. Henv: K. Hansen. 86 244209

C64 med diskstation, båndstation, Final Cartridge III, joystick og ca. 80 disketter med spil. Kr 2500. 02 214495

C64 spil: Wintergames, Worldgames, Summergames 2, California Games. Pris pr. stk: 50 kr. 43 622329

C64 originale bånd. Bl.a. Indiana Jones, Mask I. 100 kr / stk. Billigspil til 20 kr. / stk. 74 842204

C64 m. 1541 disk st., 1802 monitor, båndst., joystick, Final cartridge 2 og 3. Alt i nyt design. Desuden ca. 200 disks i boxe, 30 computerblade og bøger, og 3 org. spil. Pris: 4800 kr. 86 176702

C128, diskdrive 1571, gul monitor, 1 joystick, 20 originalspil, modem, ekspert cartridge, datasette, diskbox. Sælges samlet for 4000 kr. Henv. Brian. 09 153407

C64 båndspil: Street Fighter. Pris: 70 kr. 42 645202

Commodore 64 + 1541 diskdrev + båndoptager (model cn2) + turbomodul + diverse bøger om programmering i Basic + spil: The games, Freddy Hardest mm. Det hele er et år gammelt. Pris: 3000 kr. Træffes ml. 17-19. 86 371801

Amstrad CPC 464, MPZ, bøger, blade, joystick, spil, programmer. Pris fra ny: 8000 kr. Kan også købes separat. Sælges for højeste bud. 42 246889

C64, diskst. 1541, 25 tomme disks + orig. Maniac Mansion, rensedisk, diskbox, datasette 1530, 2 orig. bånd, 2 joysticks, computerblade. Sælger også computerbord. Ring og giv et bud. 48 140961

C64 båndspil: Silent service - 120 kr. Evt. bytte med et strategispil. Henv. efter 15.00. 97 269336

For kun 3000 kr. kan du få en Commodore 64 med S/H fjernsyn, 1541 disk station, turbo system "Boost dos", båndoptager, joystick, bøger, diskbox til 100 stk, ca 200 disk med programmer. Ring efter kl. 18. Fyn. 62 291733

BYTTES:

Sega-spil. Haves: Alex Kid in Miraclegworld, Zillion, Lord of Sword og Altered Beast. Ønskes: Shinobi, Afterburner, Secret Command eller andre. 53 683530

C64. Jeg har California Games, og vil gerne bytte det for Outrun. Skriv til: Klaus Lauridsen, Storåvej 85, 7400 Herning. Kun originalt på disk.

Alle adventurespil til en PC ønskes. Har selv: PQ1, 2 + LL 1, 2 + King 1, 2, 3 + Space Quest 1, 2, 3 og Jet og flysimulator. Henv. Jesper. 86 157467

OPSLAGS-TAVLEN:

Jeg har løst både Kings Quest III og Faery Tale, og stiller min viden direkte til rådighed på tlf: 31 428260

Jeg har et spørgsmål til C64 Licence to Kill: Når jeg kommer til bane 3, kan jeg ikke få spændt tovet fast til flyet. Skal man bruge fireknappen? Hvad betyder de lyde der kommer, når jeg dirigerer tovet henover flyets haleparti? Jeg håber nogen kan hjælpe mig. Knud Winther, Værebrovej 66 4.1., 2880 Bagsværd.
Wonderboy C64: Jeg er en dreng på 12 år og sidder her hjemme hver aften og ved ikke, hvordan man klarer kæmpen i area 4 - round 1. Hilsen Jesper i Grevinge. 53 459085

Hej! Jeg har et spørgsmål til Batman the Movie til C64. Når man kommer til bane 2, bliver det ret svært at komme igennem uden at dø. Kan det virkelig være rigtigt, at man så skal loade det hele om, hver gang man dør? På den måde kommer jeg jo aldrig videre! Knud Winther, Værebrovej 66 4.1., 2880 Bagsværd.

Aktiv Computer Klub stopper, men fortsætter som Disk-Kæden. Her bliver du tilbudt 20-100 disketter til fri kopiering om året. Med seriøse programmer, skoleprg., spil, kurser, artikler, brokkasse, mm. Disk-Kæden har medlemmer med C64, C128, Amiga, PC'ere. Årskontingent: 50 kr. Send frankeret svarkuvert til: Disk-Kæden, Kanalvej 7, 4571 Grevinge.

KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende annonce under (sæt X):

KØB ☐. SALG ☐. BYTTE ☐. OPSLAGSTAVLEN ☐.

Annoncetekst (max 40 ord): _____

Telefon-nr: _____

Kuponen sendes til:
COMPUTER ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K,

BRIKKERNE ER FALDET PÅ PLADS

ACTION REPLAY MK6

– Hvis du ikke fatter en brik af det hele, så læs her:

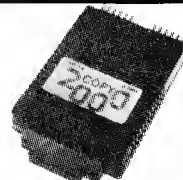
- Det mest omfattende modul til Cammadare 64
- Ta disketteturbaer, op til 25 gange hurtigere end normalt
- Helt enestående kopieringsfaciliteter
- Unikke muligheder for snyd i spil – finder automatisk snydepakes!
- Absolut gennemarbejdede programmeringsværktøjer
- Og meget, meget, meget mere
- Rekvirer yderligere information – GRATIS

kr. 798,-



Has BMP-Data kan du få alt i moduler til C-64 fra kr. 198,-

2000



– Laver nye brikker til dit puslespil

- Laver ta båndapterstik på en C-64/20/128
- Kopiering direkte fra én båndapter til en anden
- Kan kopiere alt software på bånd uden undtagelser

kr. 148,-

RAM-UDVIDELSE

- Brikken, der udvider spillet
- 512 kbytes RAM-udvidelse til A500
- En fordobling af hukommelsen er som regel en fire- eller femdobling af arbejdhukommelsen
- Meget lille udgave
- Med afbryder

512 kbytes RAM med ur og batteribackup

512 kbytes RAM
kr. 1.275,-

kr. 1.475,-

AMIGA DISKDREV 3,5"

- Flere brikker at flytte med
- Ultralille diskettstation for AMIGA 500/1000/2000
- Med gennemført bus (stik)
- Med afbryder
- Bruger 3,5" disketter og er fuldstændigt kompatibel

ORIGINAL CUMANA

kr. 1.185,-

Prisen inkluderer kabel dansk vejledning og 1 rensedisk (værdi kr. 68,-)

Smartsound stereosampler

– Læg lyd på puslespillet

- Spil lyde direkte fra stereaanlæg over i AMIGA'en
- Gem lydene på disk, spil dem baglæns, med ekka, rumklang a.s.v.
- Gennemført sterea med meget høj samplefrekvens, arbejder f.eks. sammen med Audiamaster II
- Leveres med gratis program
- Meget ren lyd kvalitet

incl. alle kabler og software

kr. 398,-



SUPER PRINTER

– Få brikkerne skriftligt

Cammadore MPS1230

- Professionel S/H-printer
- Med stik til både C-64/20/128/16/+4 og AMIGA 500/1000/2000 samt PC
- 7 skrifttyper og 9 skriftarter
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F
- Lækker kvalitet og design
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- Omfattende dansk manual medfølger

Prisen inkluderer alle nødvendige kabler, 250 ark papir, farvebånd, traktorfremføring, dansk manual m.m.

Gratis kabel medfølger – værdi kr. 198,-

kr. 1.995,-

Rekvirér gratis skriftprøve!

SUPERFARVEPRINTER

– Få en kopi af puslespillet

MPS1500C/DM105

- Professionel farveprinter
- Med stik til AMIGA og PC
- Utruligt mange muligheder for at variere teksten
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F
- Kan danne omkring 50 forskellige, klare farver
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev MPS1500C/DM105 som den bedste farveprinter for under kr. 10.000.

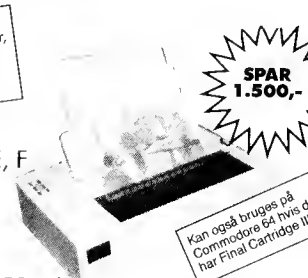
kr. 2.875,-

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd, traktorfremføring, dansk manual m.m.

Gratis kabel medfølger – værdi kr. 228,-

Rekvirér gratis skriftprøve!

IC-RUN skrev: "En virkelig alsidig printer, der er god til både farvegrafik og tekstbehandling."



SPAR 1.500,-
Kan også bruges på Commodore 64 hvis du har Final Cartridge III

TURBO 6

Joystick

– Den solide brik, der er til at forstå

- Kvalitetsjoystick, der klarer lidt af hvert
- Håndfarmet håndtag
- Ta skydetaster
- Med automatisk skydning og sugefødder
- 6 micraswitches

Hvis du slider TURBO 6 ned inden for et år, får du gratis et nyt!

kr. 148,-



TURBO 2 SUPER

Joystick

– Den solide brik, der kan det hele

- Klassikeren inden for kvalitetsjoystick
- Håndfarmet håndtag
- Fire skydetaster
- Med automatisk skydning og sugefødder
- 8 micraswitches
- IC-RUN skrev: "...et af de bedste joystick jeg kan mindes."

Hvis du slider TURBO 2 Super ned inden for et år, får du gratis et nyt!

kr. 198,-



VIND

KR. 500,-

Hver gang du bestiller noget hos BMP-Data, er du automatisk med i lodtrækningen om et gavekort på **KR. 500,-!**

LODTRÆKNING HVER MÅNED

TRYGHEDS-GARANTI

Ved køb hos BMP-DATA medfølger et trygheds-garantibevis, der giver dig følgende rettigheder:

- 1) 8 dages returret.
- 2) 30 dages ambygningsret.
- 3) Mindst 1 års garanti.
- 4) Gratis teknikerbistand angående brugen af det erhvervede produkt.

Er du alligevel ikke tryk ved at handle pr. pastardre, er du velkommen til at besøge var butik, Lystrupvej 3, Gørlose.

Aftal tid for demanstration eller kam i vores faste åbningstid kl. 10-17.30. Vi henviser også gerne til nærmeste farhandler på tlf. 42 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.



POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kupanen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på var ardretelefon.

BMP-DATA

Lystrupvej 3, DK-3330 Gørlose,

JEG BESTILLER HERMED:

STK.	KR.
STK.	KR.
STK.	KR.
STK.	KR.
STK.	KR.

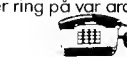
BETALING: ☐ Check vedlagt + porto (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-) I ALT tillægges kr. 45,-

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer – ring! Kupanen må gerne skrives af eller kopieres.

MIN ADRESSE ER:

NAVN: _____
GADE, NR.: _____
POST NR.: _____
BY: _____
TLF. NR.: _____

42 27 81 00
FAX: 42 27 89 19
Postgira 1 90 62 59



FØLGENDE ØNSKES ILSENDT GRATIS:
☐ KATALOG
☐ SKRIFTPRØVER MPS 1230
☐ SKRIFTPRØVER MPS 1500C/DM105

The Magic One

Vores store sektion for adventures og rollespil er tilbage med endnu flere lækkerier til eventyrfolket...



SCAPEGHOST

Level 9

Amiga, C64, IBM, Amstrad, Apple II, Atari, BBC, MSX

Level 9 har alle dage været kendt for at lave eventyr, og nu har de udgivet et mere: Scapeghost. Spillet, der bliver foretagendets absolut sidste adventure, er som vanligt delt op i 3 dele, men plottet er noget ud over det sædvanlige.

Nogle narkosmuglere har illegalt hentet et stort parti stoffer ind i landet, men strømeren Alan Chance og hans assistent Sarah er lige i hælene på dem. Alan og Sarah finder frem til bandens skjulested, og under mystiske omstændigheder bliver Alan dræbt, mens Sarah bliver taget med som gidsel. For udenforstående ser det ud som om Alan - ved at lave en række utilgivelige fejl - har underskrevet både sin og sin makkers dødsattest, men sådan er det ikke i virkeligheden. Gangsterne var blevet advaret af en eller anden og havde lagt sig i baghold. Men hvem lækkerede oplysningen? Som Alans spøgelse (Jep! Det var det usæd-

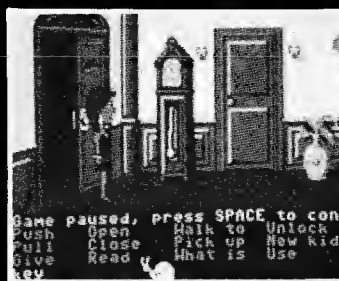
vanlige i plottet!) har du tre nætter til at lede politiet til narkosmuglernes nye skjulested og samtidig rense dit eget navn. Du starter del 1, "November Graveyard", med - ret chokeret - at iagttage slutningen af din egen begravelse. I begyndelsen er du ret svag, men efterhånden som du vægtetræner med blade og lignende bliver du efterhånden stærk nok til at påvirke tungere ting. Om natten bliver du introduceret for de andre spøgelser på kirkegården, og sammen skal I sørge for at forsinke gangsterne. Ikke let, når man er usynlig, ikke kan tåle lys og ikke kan bevæge sig uden for kirkegårdens mure.

Næste nat går turen til forbryderens skjulested, hvor du skal forsøge at finde så meget bevismateriale mod skurkene som muligt. Dine åndelige kræfter er nu vokset så meget, at du kan varme ting op, visualisere tidligere hændelser og stikke din spøgelsesagtige hånd gennem vægge. Men du er stadig meget lysfølsom.

Sidste afsnit tager sin begyndelse i skumringen den tredje

nat. Gangsterne har hyret en præst til at velsigne gravene på kirkegården, og hvis du ikke slipper væk, er du fortabt for altid. Til gengæld er du blevet endnu stærkere end før: nu kan du manifestere dig for de levende når du har lyst, bøje jern og få folk til at fryse vilkårligt. Din opgave er at holde banditterne beskæftiget indtil politiet når frem, arresterer slynglerne og renser dit navn, så du kan hvile i fred. Som Level 9 har for vane, er der masser af personer i Scapeghost. Nogle kan hjælpe dig, andre ikke, men de forstår alle de samme kommandoer som dig selv. Derfor er mange af problemerne i spillet "gruppe-puzzles", hvor du har brug for en eller flere hjælpere for at udføre en bestemt handling. Alle problemerne er dog ret logiske, omend ikke ligefrem lette, og Scapeghost er et klart anbefalelsesværdigt eventyr; også selvom jeg gennemførte det skræmmende hurtigt. Scapeghost er uhyre fængslende i den tid, det varer.

Parser	89%
Atmosfære	86%
Sværhedsgrad	MIDDEL
OVERALL	87%



MANIAC MANSION

Lucasfilm Games

Amiga, C64, IBM, Atari ST

Selvom det snart er 2 år siden Maniac Mansion udkom til 64'eren, har Lucasfilm Games først nu fået færdiggjort Amigaversionen af spillet, der i originaludgaven var

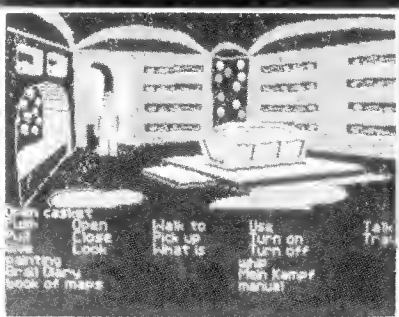
et enormt hit. Til dels på grund af spillesystemet med den gennemtænkte kombination af grafik og tekst; et system der med succes er blevet gentaget i blandt andet Zak McKracken and the Alien Mindbenders.

Allerede da jeg så pakken første gang, vidste jeg, at Maniac mansion ikke kunne være helt dårligt. En så lækker æske skal man lede længe efter! Indholdet er heller ikke noget at kimse ad... To disketter, en tynd manual, en foldeud opslagstavle i papir og en kodebrochure fra "Nuke'm Alarms", der kun kan læses iført røde cellofanbriller (også vedlagt!).

Plottet i Maniac Mansion er ligeså herligt som pakningen. Din kæreste, Sandy, er blevet taget til fange af en gal professor, Dr. Fred, der bor på en forfalden herregård langt ude på landet. Kun i selskab med sin kone (Edna) sin søn ("underlige Ed"), et par levende tentakler, og så selvfølgelig "Dead Cousin Ted", der sidder oppe i badekarret og er død.

Lyder det plat? Ja! Lyder det fedt? Ja! Lige fra starten, hvor du udvælger de 3 teenagere, der skal redde Sandy, os er det hele af amerikansk B-film, som amerikansk B-film skal laves. Inde i huset bliver det om muligt endnu bedre. Doktoren løber rundt i kittel og ser sindssyg ud (helt lyseblå i hovedet), der hænger en motorsav ved siden af knivene ude i køkkenet og... det bedste af alt... DER ER EN ATOMREAKTOR I SWIMMING POOL'EN! Fangekælderen (komplet med hemmelig udgang og skelet) og det hemmelige laboratorium er også et besøg værd, og sådan fortsætter det. Oven i det hele har programmørerne endda formået at fylde Maniac Mansion med gode, logiske problemer og en masse underlige rum. Maniac Mansion er SPILLET for Zak-fans i alle aldre.

Parser	84%
Atmosfære	93%
Sværhedsgrad	MIDDEL
OVERALL	96%



Grafikken i spillet er blevet mindre og samtidig mere detaljeret, mens der er blevet indføjet længere - meget flot - animerede sekvenser. Det ser for eksempel ekstremt godt ud, når Indy en sjælden gang svinger pisken, akkompagneret af en lille fanfare. Lydeffekterne er også gode (selvom musikken ikke ligefrem er toppen), og sammen

medvirker det til, at eventyret denne gang fylder hele 3 disketter og bedst kører på en udvidet Amiga. Sidder man med en A500 uden ekstra hukommelse kan man godt belave sig på at skulle skifte MEGET tit, idet der ikke er RAM nok til at indkoble et sekundært drev (med mindre man snyder lidt). Disse irritationsfaktorer kan dog ikke overskygge

det faktum, at Indiana Jones and the Last Crusade er et fænomenalt godt grafisk eventyr. Specielt hvis du har en A2000 med 4 drev, altså.

Parser	83%
Atmosfære	90%
Sværhedsgrad	MIDDEL
OVERALL	96%

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Lucasfilm Games

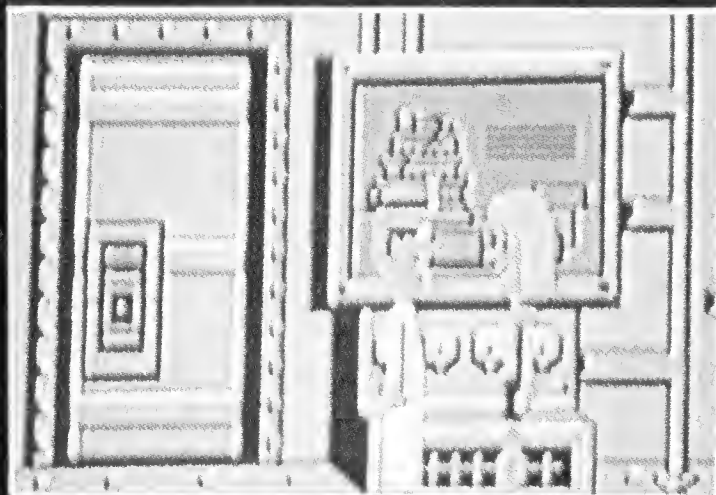
Amiga, IBM, Atari ST

Først kom Indy som film. Det var en stor succes. Så kom Indy som actionspil. Det var en mindre succes. Nu er Indy kommet som eventyr i stil med Zak McKracken og Maniac Mansion, men desværre kun til PC, ST og Amiga.

Præsentationen er - som Lucasfilm har for vane - helt i top med vedlagt dagbog og det hele, og selve eventyret er også en klar vinder. Spillet følger filmens handling - sådan stort set, altså. Indy skal stadig finde sin forsvundne far samt den ligeså forsvundne (og hellige) gral, men designerne har valgt at se stort på specifikke scener fra biografi-lærredet og lave masser af problemer, der slet ikke er med i filmen. God approach! Spillet starter hjemme i staterne, men scenen skifter hurtigt til Venedig, hvor turen - godt hjulpet af faderens dagbog - går ned i en labyrint af katakomber under en gammel kirke. Senere henlægges handlingen til atter andre dele af verden, før spillet (og filmen) endelig er slut.

I modsætning til Zak McKracken og Maniac Mansion er Indiana Jones III ikke lagt op til at være morsom hele tiden, men eventyret er alligevel fyldt med små, indforståede jokes. I Indy's kaotiske kontor ligger der for eksempel både halvdelen af en gul krystal og et fedtet kort, tegnet med farvekrædt. To ting, alle Zak-kendere ved alt om! I kontoret står også en tusind år gammel falkeskulptur, der virkelig betyder noget for Indy. Han var jo også kaptajn på Tusindårsfalken i Star Wars..

EVENTYR TIPS



Maniac Mansion

Et sted oppe på anden sal møder du en slime, men frem for alt sulten, tentakel. Hvis du vil fodre den på traditionel vis er det nødvendigt med det meste af et køleskab, men der er lettere udvej: find frem til slimoens livret! Glv den voksfrugterne fra atelleret(!) og afrund tentaklens måltid med en hurtig drink. I en af herregårdens mange stuer finder du en lysekron, der gemmer på en ganske vigtig nøgle. Denne er ikke helt ligetil at få ned, men lidt musik (de fleste vil nu nok kalde det her for støjtortur) går det hele nemmere. På en af pladerne ligger der nemlig nogle toner, der er så høje, at de kan smadre glas. Kopier lydene over på det tomme bånd og afspil det nede i stuen.



Indiana Jones

Hvis du - ude i din fars bungalow - vælter den molestere-

de reel helt, finder du et stykke klistret tape. For at få lukket op for dette problem skal du tilbage på universitetet og ind i dit røde kontor, der blandt andet indeholder en krukke med opløsningsmiddel. Med nøglen i dine hænder kan du vende tilbage til Henrys hus og låse op for kisten lige indenfor hoveddøren. Når du senere kommer til Venedig får du brug for din fars dagbog for at løse mange af de problemer, du vil støde på.



Scapeghost

I del 1 gælder det om at få alle spøgelserne - og den vilde hund - til at følge efter dig. Bortset fra Joe Danby, der frivilligt slutter sig til dit team, er ingen af de luftige herrer og damer ret interesserede i at

være dine arbejdsslaver, men hvis du kan gøre dem en tjeneste, hjælper de dig gerne til gengæld. Vufferen er i begyndelsen ret sky, men hvis du taler lidt pænt til den (3 gange, altså), og derefter fjerner det flisken, der sidder fast i hundens hals, har du skaffet dig en ven for livet (også selvom du allerede ER død). Doggien kan hjælpe dig med flere af de ting, der kræver mange kræfter - det være sig åbning af døre eller flytningen af en tung gravkrans (HINT!).



GRATIS TELEFON-HJÆLP!

Troldmanden Istari's flittige læringe sidder klar ved helpline telefonerne. Så hvis du sidder fast i et eventyrspil, kan du få direkte og hurtig hjælp.

Men kun hvis du abonnerer på Computer ACTION! Når du ringer, skal du først opgive dit navn og abonnentnummer som kontrol (sidstnævnte er stemplet på bagsiden af bladet). Det er strengt forbudt at ringe udenfor telefontiden, som er:

Hver onsdag fra kl. 16.00-18.00.

De magiske telefonnumre er:

53 884717

og

42 190217

Fantasy

Titel: Dungeons & Dragons, Basis Regler

Forfattere: Gary Gygax og Dave Arneson **Pris:** Fra 248 kr.

Udgivere: Fafner Spil / TSR Hobbies Inc.

Indhold: 2 bøger (tilsammen 124 sider) og 6 terninger.

Dungeons & Dragons er blevet synonymt med begrebet rollespil, men er det så godt (eller så fælt), som der hviskes om? Ja, måske skulle vi starte med at se lidt på baggrunden...

Året er 1973, stedet er en stille by ved "Lake Geneva" i det gode gamle US of A. To unge fyre, Gary og Dave, lægger sidste hånd på et spil, de har valgt at kalde "Dungeons & Dragons". Således begynder rollespillets sejrsgang over hele verden.

D&D, "rollespillenes fader", udkom i 1974 og fik stor succes. Endnu var 80'ernes fantasy-boom kun en krølle i redaktørens hår, men D&D var nyt, anderledes, og klart mere underholdende end brætspillene på det amerikanske marked. Alligevel skulle der gå 15 år, før herligheden udkom på dansk!

Trolde og alfer

D&D foregår i en middelalderverden, hvor drager, trolde, elverfolk og andre mystiske væsener eksisterer. I denne verden befinder spillerne sig,

Vores rollespils-ekspert, "Magiske Rune", ser denne gang nærmere på en dansk udgave af spillet, der startede det hele...

DUNGEONS & DRAGONS

og de skal nu prøve at leve sig ind i rollen som en person fra middelalderen. Du kan vælge mellem at spille rollen som kriger, magiker, tyv, præst, eller et "nær-menneske" - dvs. en elver, dværg eller halving (nok bedre kendt som en "hobbit").

Spillet giver dig mulighed for at udforske en verden, som Game Masteren (det er dig, eller en af dine venner) og D&D bøgerne laver i fællesskab. I denne verden venter magi, glemte skatte og udforskede områder kun på, at du og dine venner skal undersøge dem. D&D er et godt spil, men desværre bliver det let lidt for voldeligt! Det bliver det, fordi ens figur kun udvikler sine evner ved at kæmpe (dræbe) og tjene penge.

D&D starter smart med et lille solo-eventyr, der vænner Game Masteren til reglerne. Dette solo-eventyr er udformet som en spillebog i stil med Borgens "Sværd og Trolddom" serie, så hvis du spiller den slags, vil du føle dig hjemme her.

Men desværre er D&D kun et basis-sæt. Hvis din figur bliver meget dygtig, stærk, rig osv., bliver du altså nødt til at købe "D&D - Expert" (på engelsk) for at fortsætte hans/hendes udvikling. Ellers er D&D ganske godt bygget op med gode tabeller, og bøgerne er pænt illustreret med stemningsfulde s/h tegninger. En stor fordel ved dette spil er, at der findes bunkevis af af ekstre materiale - både på dansk og engelsk.

På dansk

Der er et godt indeks i D&D bøgerne, men jeg savner en liste over, hvad uhyrerne hedder, både på originalsproget og i den danske oversættelse. Man kan ikke foreslå folk at købe de engelsk-sprogede udvaldelser til spillet, uden at understøtte det med lidt hjælp.

Mange af de væsner, der bor i D&D's fantasiverden, har ikke et dansk navn. Den nordiske mytologi er fattig på den slags væsner i forhold til den keltiske (engelske), og derfor er oversætteren Kenneth Krabats job svært. Det kan overraske, at det ikke er i monsternavne, men i spil-termer, at han er kommet ud i de største vanskeligheder. Nogle af oversættelserne er fåbelige: "Constitution" oversat direkte til "Konstitution" f.eks.

Konklusion

D&D er et udmærket rollespil for begyndere, som skal til at lære, hvad det egentlig vil sige at spille rollespil. Med sættet i hånden, lærer man rimeligt hurtigt spillet at kende, men hvis du kan prøve det hos nogle kammerater, er det klart at foretrække. Alle rollespil læres nemmest ved at prøve dem, og ikke ved at læse reglerne.

Hvis du har spillet mange spillebøger, eller af en anden grund føler dig bedre rustet

FANTASY NEWS

Tæv dit postbud!

Det første danske PBM-spil er kommet. PBM står for "Play By Mail". Det er ikke en opfordring til at lege med posten, men derimod betegnelsen for en særlig type spil, hvor trækene foregår via brev-korrespondance.

Det danske PBM spil hedder *Kampen om Europa* (1992?, Red), og er udviklet af "Cant-Games". Dette nye PBM-firma styres af Tino Andersen og Claus "Nyx" Nygaard, som er kendt fra CA3, hvor deres

blad "Adventure Posten" blev omtalt af min ærværdige ven og kollega Istarion (kendt under dæknavnet "The Magic One").

Spillet er som du kan lide det: vold over hele linjen. Målet er via kampduellighed, alliancer og list at blive hersker over Europa, som det så ud i 1450. Der er rift om pladserne, men undertegnede håber på at være blandt de 10-20 deltagende kampherrer. Computer ACTION holder dig underrettet om slagets gang!



RA-TA-TA-TA... Fortid og fremtid mixes, og sæd musik opstår i FASA's Shadowrun.

Lyssværd og laserpistoler

AD&D 2nd Edition - Spelljammer; regler for eventyr i det ydre rum! Du tror mig ikke? Du mener AD&D er et middelalder rollespil?

Det var det også engang, men ikke mere! Magisk drevne rumskibe bringer dig nu ud blandt stjernerne. Der er regler for intelligente (og uintelligen-

te) rumvæsener, der er nye trylleformularer, stjernkort og guderne ved hvad.

Prisen for hele herligheden er 207 kr, og sproget er klingende amerikansk - formulere af skaberen Jeff Grubb.

Cyberpunk

Måske ved du ikke hvad cyberpunk er for noget, men hvis du kender filmene "Blade Runner" og "RoboCop", er du på sporet. I en nær og dystert fremtid er livet hårdt og uden meget håb. Dette er baggrunden for *Shadowrun*, et cyberpunk rollespil fra det amerikanske spilfirma FASA Corp. Spillerne er småkriminelle i storbyens jungle, som den flot illustrerede regelbog skildrer. FASA er dog ikke stoppet ved dette. De har også blandet okkult magi, elvere, orker og endda drager ind i spillet.

(og har større forventninger) til rollespillenes verden, skulle du nok hellere købe et mere avanceret spil. Der findes kun to andre rollespil på dansk (se næste nummer af CA), men tonsvis på engelsk.

Alt i alt et godt begynder-spil, der dog efter min smag lægger alt for stor vægt på penge og unødigt vold.

RETTELSE TIL DEN DANSKE OVERSÆTTELSE:

Desværre er den danske oversættelse fyldt med fejl, men med CA's rettelser, skulle det ikke længere være noget problem.

Spilmesterens håndbog:

1) Side 17, I tabellen HØJ-NIVEAU MAGIKERE OG ELVERE: Der mangler linje 4 i tabellen. Linjen skal være: "Niveau -, antal form. 2, Sværhedsgrad andengrad"

2) Side 40, Skygge: Der mangler et (*) ved skyggens navn.

Spillerens håndbog:

3) Side 17, paragraf 41: Der mangler et tal, der viser hen til den næste paragraf. "Gå til 58" passer ind i sammenhængen. 4) Side 29 og bagsiden: Dette er den helt store brøler! For at hjælpe begyndere, har Fafner Spil udfyldt nogle af rubrikkerne i spilperson-skemaet, men de har udfyldt dem forkert! Styrke rettes fra 16 til 17 (med en +2 justering), Intel-ligens fra 7 til 9 (uden justering) osv... De rigtige tal finder du på side 9 i SH. 5) Side 29 og bagsiden: Der mangler også angivelse af Klassificering og Livsanskuelse på SPS'et. "Kriger" og "Troværdig" er det rigtige ifølge side 9.

Forvirret? Ikke mindre end mig, men spillet har indtil videre solgt fabelagtigt herhjemme - Ikke mindst pga. en gratis (og meget flot) reklametryk-sag, som FASA forærede væk. Hvemsagde, at reklame ikke virkede?

Gør min hverdag sjovere!

Hvis du har kommentarer eller forslag til vores Fantasy sek-tion, så hold dem ikke for dig selv! Skriv til adressen forrest i bladet, og mærk kuverten "Fantasy". Jeg vil især gerne have breve fra PIGER, der ser enormt godt ud, og som elsker mine chauvinistiske kommentarer.

RETTELSE: I sidste nummer blev den amerikanske GENCON fejlagtigt om-talt som Game-Con, sorry!

MAGIC MAIL



Hej, Magic One!

Superfantastisk eventyrsek-tion! Jeg er en amatørventyrer, der "sitter" fast i 2 spil. her er mine spørgsmål (Jeg håber, at du har lidt magi til overs):

1. Journey: Hvordan får jeg den blå amulet ud af skatte-kammeret, og hvor finder jeg elvernes og dværgenes ditto?

2. Hvad med en komplet lø-sning til Deja Vu II?

3. Hvis det ikke er muligt vil jeg gerne vide, hvordan man kommer forbi det der svin i lighuset (vagten, altså).

4. Kan man få King's Quest-spillene til Amiga, og i givet fald: hvor meget koster de?

Det var alt for denne gang.

Med magisk hilsen

jij the mad boy!

Vær hilset, Mad One! Du har tilsyneladende indset, at den blå amulet ikke kommer ud gennem fordøren, så hvorfor ikke prøve at smugle den ud af bagvejen? Fjern dækslet i rummet bagved skattekam-meret og hæld den hellige sten i kloaken! Senere vil du finde den på bunden af en af de små søer et andet sted i hulerne. Elvernes og dværge-nes amuletter kommer du først til senere. Fortvivl ikke. Det er lidt tidligt med en løsning til Deja Vu II, men det skulle da heller ikke være nødvendigt for dig, vel? Fyren i lighuset er politbetjent, og hvis du ifører dig panseruniformen fra Sugar Shack's lejlighed, bliver du uden problemer sluppet ud i bagbutikken. King's Quest I-III er alle udkommet på Amiga, mens spil nummer 4 tilsyneladende stadig lader vente lidt på sig. Med lidt held kan du købe eventyrene direkte fra England til små 200 kroner, men hvis du vil handle dansk må du nok slippe mellem 300 og 400 kr for et spil. Nogen steder kan du dog købe de første 3 Quests i en samlet pakke til en kraftigt reduceret pris, så kig dig grundigt omkring!

Hej Maggie!

Jeg håber, at der er en chance for, at en fortabt PC-ejer også kan komme igen-nem med et par spørgsmål. Jeg er en meget stor fan af Sierra, men i den sidste tid er jeg stødt ind i nogle proble-mer i et par af spillene:

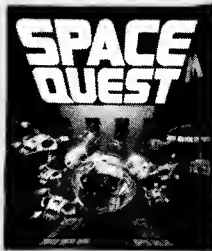
Police Quest: Hvordan får man sendt luderen tilbage til stationen i en taxa efter at have "brugt" hende i hotel-operationen?

Space Quest III: Hvor finder man det rumskib, man skal bruge for at få startet spillet, og hvordan får man det op at fly-ve?

Hjælp mig, kære Magic One!

Venlig hilsen

Rene Klemens, Århus



Hej Rene! Når du og luderen kommer tilbage på værelset, skal du undertrykke dine lyster og i stedet gribe knoglen og dreje en gang 0. Du hører nu en slidt båndoptagelse, der giver dig nummeret på oplys-ningen. Ring igen og bed om telefonnummeret på et taxifir-ma, du så kan ringe op. Bestil en vogn til Hotel Delphoria, og kvinden er fixet. Rumskipet i Space Quest III ligger spredt rundt omkring i affaldsfragte-ren. Det meste af skroget lig-ger inde i den store, selvdele robot, mens reaktoren skal fis-kes op med autokranen. Kig dig godt omkring, og husk: maskinen kan ikke startes før alt er samlet!



Kære Magic One!

Jeg har bådets tips og spørgs-mål. Jeg har følgende tips til Police Quest: Når du skal have afbleget dit hår, så klik på flas-ken. Ring 0 for taxi, og hvis du vil i casino, så sig "play poker" til bartenderen.

Nu til spørgsmålene til Spell-breaker: Hvordan kommer

man forbi "ogre" i "cave", og hvordan får man fat i "cube" i "stone hut"? Hvad skal man bruge fisk og brød til? Det var alt, på forhånd tak!

Anders Rasmussen, Jægers-pris

Hallo Anders! Tak for dine tips og videre til Spellbreaker, et af Infocoms absolut bedste (og sværeste). Ogren har hø-feber! Få fat i planten og plant den i hulen, før du med throck-formularen får skabt en masse pollen. Som du nok har be-mærket, er hyften ret falde-færdig og absolut ikke per-fekt. Men det kan den blive... Har du fundet caskly-instruk-tionerne? Brødet skal du bruge som fiskeføde et sted ude på det åbne hav, og fisken? Det finder du tids nok ud af!

Hej "Magic One"

Jeg søger din hjælp i Sea-base Delta. Hvor'n slipper man forbi kameraet på 3. etage uden at blive likvide-ret? Hvor'n får man disc'en op ad elevatorskakten, og hvad skal man bruge faklen og skruetrækkeren til?

Vær (please) nøjagtig i din forklaring, da jeg altid har en halv...s masse problemer med formuleringen.

Fred The Master of the Ami-ga, København

Vær hilset, Fred! Selvom Seabase Delta efterhånden nærmest er antikt, må det stadig betegnes som et ud-mærket eventyr, også på trods af parseren, der -som du selv skriver - er dummere end en retarderet troldeunge. Men tilbage til spørgsmålene. Lad mig for en ordens skyld starte bagfra (?): Faklen er 100% ubrugelig, mens skruetrækkeren skal bruges for at fjerne magneten fra stereo-oen på øverste etage ("remove magnet"). Denne magnet skal fastgøres til snoren ("tie line"), der derefter skal sæn-kes ned i elevatorskakten med kommandoen "throw line". For at snyde kameraet skal du - lige i spillets stil - bage en pandekage og dække lin-sen med den ("cook panca-ke" og "throw pancake"). Dette skulle gerne bringe dig langt videre!

TIPS

Vores populære tips-sektion er som altid fyldt med smarte tricks til de nyeste og sjoveste spil i din samling.



INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Indy's sidste korstog indeholder selvfølgelig også en indbygget snyde-rutine. Skriv "lehova" ('I' er latin for 'J', som alle, der har set slutningen

af filmen, vil vide). Du kan nu på et hvilket som helst tidspunkt taste 'L' for at springe direkte til næste level, eller du kan spole frem og tilbage mellem banerne med tasterne '1' og '2'.

Ovenstående tip virker på 16-bit versionerne. Hvis du har spillet til 64'eren, så prøv denne fremgangsmåde i stedet: Hold tasterne 'F', 'I', 'S' og 'H' nede, og du når frem til snyde-rutinen, hvor du kan vælge bane med tasterne 1 - 4.

STRIDER

Tryk på F9 for at pause spillet. Hold nu følgende taster nede: HELP, venstre SHIFT og '1'. Når du nu deaktiverer pause-funktionen, har dit keyboard fået nyt liv! Tasterne 1, 2, 3, 4, 5 tager dig til de respektive baner, mens F1, F2, F3, F4 skulle have en lignende effekt.



SHADOW OF THE BEAST

Her er intet mindre end den komplette løsning til denne flotte Psygnosis-præstation:

Start spillet med at gå til venstre. På vej gennem skoven, skal du huske at hoppe over de to små jern-kløer, der gemmer sig i skovbunden. På et tidspunkt kommer du til et hult træ mærket "IN". Gå derind.

Du dukker nu op inde i et hule-system, og du skal huske at hoppe over den ildkugle, der bliver skudt mod dig bagfra. Gå nu til højre, ned, venstre, ned, højre og knæl ned for at dræbe de ulækre biller, der kommer kravlende mod dig. Gå nu ned, venstre, ned, venstre, og du skulle nu krydse en bro. Gå ned, højre, ned, venstre, ned, venstre. Du skal slå gentagne gange ind i den blå kugle, men sørg for at "time" slagene, så din frisure ikke pludselig bliver til en frisure. Du vil blive belønnet med en magisk laser-kugle, som du senere får brug for.

Gå nu højre, op, højre, ned, højre, ned, venstre, venstre (pas på dråberne) op hop over hullet for at få en nøgle. Gå til højre og tag trylledrikken. Fortsæt op, op, højre, op, højre, op, venstre, op, venstre, op, højre. Dræb det to-hovede monster. Tag nu den første vej op, og gå til venstre indtil du ser en kontakt. Slå den, og du vil være i stand til at indsamle ekstra slagstyrke senere i spillet.

Gå til højre og tag den første stige op. Gå nu til højre for ekstra styrke, og gå til venstre igen. Fortsæt forbi skelettet og tag nøglen. Gå nu til højre og ned ad den første stige. Fortsæt til højre, ned, højre, op, højre (pas på sneglene) og ned så langt, som du kan komme. Gå til venstre, og tag første stige ned. Højre, ned,

højre indtil du kommer til en trylledrik. Gå nu til venstre, og ned ved først kommende lejlighed. Fortsæt mod højre, ned, venstre og pas på flammen. Gå ned, venstre, ned, venstre, op, venstre, ned, venstre, op, højre, og tag den ekstra slagstyrke. Gå herefter til venstre, ned, ned, og til højre indtil du kommer til en brønd. Dræb uhyret og gå op. Du skulle nu være tilbage over jorden (phew!).

Løb mod højre, og ødelæg sten-søjlerne for at få opfyldt dine energi-reserver. Når du kommer til borgen, skal du i første omgang fortsætte forbi indgangen, og hoppe op og tage faklen, som hænger på ydermuren. Gå nu tilbage og ind i borgen.

Herinde går du til venstre, op, højre og tager den ekstra styrke. Gå ned, højre, og så langt op, som du kan komme. Fortsæt til venstre, ned, venstre og tag trylledrikken. Pas på de monstre, der springer op af hullerne i gulvet. Gå nu op, højre og tag trylledrikken og skruenøglen, som ligger helt til højre. Gå nu til venstre, så langt du kan komme, og derpå ned, højre, ned, højre, ned (lad dig falde), venstre (kryds broen), ned, højre, ned, venstre.

Fortsæt med at gå til venstre, indtil du kommer til en kiste. Slå den og tag pistolen. Gå nu til højre, indtil du kommer til et kraftfelt. Brug skruenøglen for at komme igennem, og fortsæt op, venstre, ned, venstre, op, højre, ned, og venstre så langt du kan komme. Gå nu ned, højre og dræb den tre-hovede drage. Gå gennem døren.

Gå mod højre, og slå søjlerne for ekstra styrke. Du kommer nu til et gigantisk monster - ram dets klosakse under og over tungen, indtil det eksploderer. Gå nu gennem døren og ud af borgen. Gå nu til højre og slå søjlerne for at få ekstra styrke. Dræb dragen i slutningen af spillet, og sejren er din!

THE GREAT GIANA SISTERS

Dette (64-versionen) er et spil med mange levels. Derfor kan man selvfølgelig også snyde. Man snyder ved at nedtrykke A+R+M+I+N samtidigt. Så springer man prompte videre til næste level og indkasserer en fed time bonus!

Der er også en anden ting: Når man trykker SHIFT ned (SHIFT LOCK er nemmest) og sætter et joystick i port 1,

samtidig med at man spiller, kan man (det er nemmest at være to), ved at holde fire på joysticket nede samtidig med SHIFT, opnå en sjov effekt. Tiden + Giana/Maria står stille, samtidig med at eventuelle monstre + objekter bevæger sig. Denne effekt er specielt nyttig, hvis man lige er hoppet og så hamre SHIFT LOCK i bund. Når man så hænger oppe i luften, kan et monster gå lige så langsomt forbi NEDEN under dig (smart).

Men pas på: Hvis du har en bombe eller et ur, går den også af!

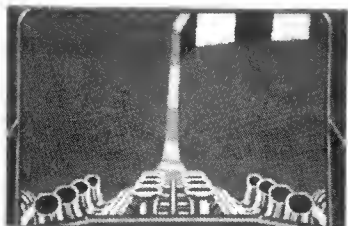
NINJA SCOOTER SIMULATOR

Hold dig i øverste højre hjørne, og hop konstant. Så skulle du nemt kunne klare alle 16 levels.

STUNT CAR RACER

På "Drawbridge" banen, er det en god taktik at holde sig lige bag ved den computer-styrede bil gennem det meste af løbet. Først når du er nået over den bevægelig rampe på sidste omgang, overhaler du, og trykker sømmet helt i bund.

Du taber fart, hver gang din bil flyver gennem luften, så prøv at holde dækkene på banen det meste af tiden. Lad være med at bruge din turbo, mens du er i luften. Det er spild af gode hestekræfter.



XYBOTS

Hvorvidt Domark har en svag- heds for små, lågne rumvæs- ner vide ikke, men denne ruti- ne kunne tyde på det. Hvis du skriver "ALF" på Amiga-versio- nens highscore-liste, får du nemlig uendeligt liv.

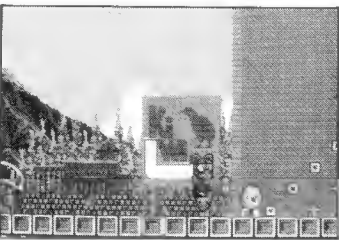


BEACH VOLLEY

Den store boss hos Ocean Software hedder Gary Brace, og det forklarer måske, hvorfor spillets snyde-rutine aktiveres, når du skriver "DAD-DY BRACEY". Herefter kan du komme videre til næste land/level med et enkelt tryk på F1.

NEW ZEALAND STORY

Her er et lille tip, som virker på C64 versionen. Hvis du holder CTRL og den venstre pile-tast nede, springer du en level frem. Du må dog stadig selv gøre kål på end-of-level monstret.



BATMAN: THE MOVIE

Her er den længe ventede snyderutine, til Amiga-udga- ven af Oceans HIT game. Ind- tast "JAMMM" på titelskær- men, som nu skulle begynde at stå på hovedet. Det bety- der at du er inde i spillets hemmelige cheat-mode, hvor du kan komme videre til næste level ved hjælp af spil- lets pause-funktion.

C64-ejerne skal heller ikke snydes for et tip til DERES ud- gave af Bat-spillet (båndver- sionen). Når du mister dit sidste liv på 2. bane, og bliver bedt om at spole tilbage, så skal du bare lade båndet køre videre. De sidste levels vil nu blive loadet ind med uendelige liv. Hvis du spoler lidt tilbage, kan du selvfølgelig også genloa- de 2. bane - stadig med uen- delige liv!

DRAGON'S LAIR

Jeg ved godt vi bragte hele løsningen i november-num- meret, men dette tip er ander- ledes. Hvis du holder disse taster nede: Esc, 'L', 'N', 'R', '7' og '?', når din ridder er på vej henad hængebroen på første level, så vil skærmen begynde at blinke. Det bety- der, at du roligt kan læne dig tilbage i stolen, mens spillet gennemfører sig selv. Det eneste du selv skal gøre, er at skifte diskette, når compute- ren beder om det. Så er der tegnefilm!

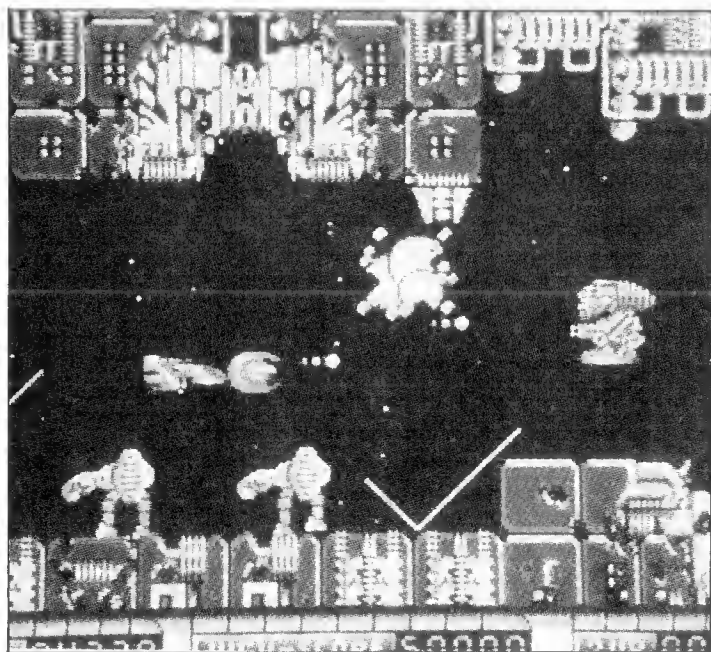


HAWKEYE

Hvis du har problemer i dette platformspil fra Thalamus, så aktiver spillets pause-funktion.

Hvis du nu trykker på delete, vil du hoppe videre til næste bane, hver gang du dør. Vir- ker i hvert fald på Amiga-ver- sionen.

TIPS



DENARIS

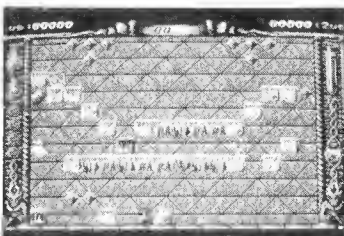
Hvis du har Amiga-udgaven af dette spil, så ser her hvordan du kan få uendeligt liv. Hold 'Z' tasten nede, når du får besked på at indsætte data-disketten. Sæt nu musen i joystickporten, og hold højre museknap nede, mens spillet loader.

VIGILANTE

I dette spil aktiverer du den skjulte cheat-mode ved at skrive et kodeord på high-score-listen. For Amiga og C64-ejernes vedkommende er kodeordet "GREEN CRYSTAL", mens ST-ejerne skal skrive noget så usædvanligt som "POOKY IS MY PAL". Herefter vil et tryk på F1 give dig et ekstra liv, mens F8 bringer dig videre til næste level.

CYBER-NOID II

Et smart trick til Amiga-udgaven af dette flotte, men ekstremt svære, spil. Skriv "NECRONOMICON" på titelskærmen for at få uendeligt liv. Hvis du pauser spillet, kan du endvidere hoppe videre til næste level ved et tryk på 'N'.

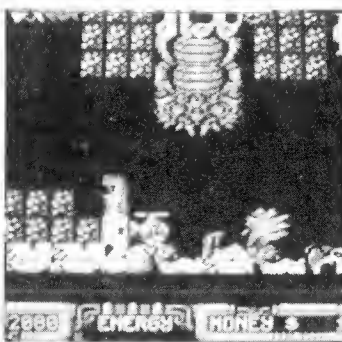


SPHERICAL

Har du set den fantastiske sci-fi film "Blade Runner"? Det har Amiga-programmøren af Spherical tilsyneladende, for hvis du taster "BLADERUNNER" på menu-skærmen, venter der dig et par overraskelser.

MR. HELI

Hvis du ikke rigtig kommer nogle vegne i dette spil, så kan vi her afsløre et par af de hemmelige kodeord (hvis man da kan kalde dem "ord"!): Level 2: "CACGFAAA-AUAEDIADCKCY". Level 3: "DACIHAFAAUAIGAADCDBR". Disse passwords virker i det mindste på C64-versionen.



ARKANOID II

Hvis du altid har drømt om at se de sidste baner i denne Breakout efterligning til Amigaen, så skal du enten finde noget mere fornuftigt at drømme om, eller også skrive ROBOCOPETER på titelskærmen.

TIP & VIND!

CA's "ACTION TIPS" er ikke alene Danmarks bedste tips sektion. Det er også den mest gavmilde! ALLE læsere, der får deres indsendte tips trykt her i bladet, bliver belønnet med de nyeste topspil til deres computer. Jo flere tips du sender, jo større er chancen for at nogle af dem bliver trkt. Så hvis du sidder inde med tips, kort eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til:
ACTION Tips
Computer ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K

PROBLEMER?

Hvis du sidder fast i et spil, som ikke er omtalt i denne sektion, så anbefaler vi at du indrykker en annonce i vores LÆSERMARKED under rubrikken "Opslagstavlen". Gør kort rede for dit problem, og skriv din adresse eller tlf. nummer. På den måde kan du få hurtig og direkte hjælp, hvis en af vores mange hjælp-somme læsere svarer dit nødråb.

MER' MUSIK!

Morten Heiberg har sendt os et usædvanligt tip, som alle musik-glade C64 ejere nu kan nyde godt af. Skriv følgende program ind, og save det:

```
10 A = 4096 : B = 0
20 FOR I = 1 TO 47 : READ X :
POKE A,X : A = A + 1
30 B = B + X : NEXT I
40 IF B <> 4440 THEN GOTO 60
50 PRINT "OKI" : END
60 PRINT "DATAFEJLI" : END
100 DATA 120, 169, 127, 141,
13, 220, 169
110 DATA 1, 141, 26, 208, 169,
16, 141, 21, 3
120 DATA 169, 28, 141, 20, 3,
169, 15, 141, 24
130 DATA 212, 88, 96, 169, 1,
141, 25, 208, 169
140 DATA 53, 133, 1, 32, 0, 0,
169, 55, 133
150 DATA 1, 76, 49, 234
```

Så skal du bare loadet dit yndlingsspil ind, resette det, loadet ovenstående program, "runne" det, og skrive et par af de følgende POKes. Så er det bare at skrive SYS 4096 og nyde musikken.

POKES TIL SPIL-MUSIK:

Quedex: POKE 4134,139 : POKE 4135,76
IK+: POKE 4134,15 : POKE 4135,224
Shadow Skimmer: POKE 4134,62 : POKE 4135,112
Knucklebusters: POKE 4134,19 : POKE 4135,160
Ace II: POKE 4134,63 : POKE 4135,224
Street Surfer: POKE 4134,31 : POKE 4135,193
Thundercats: POKE 4134,18 : POKE 4135,237
Dirks escape: POKE 4134,21 : POKE 4135,192
Bangkok knights: POKE 4134,15 : POKE 4135,128
Nemesis the Warlock: POKE 4134,15 : POKE 4135,224
W.A.R.: POKE 4134,54 : POKE 4135,228
Nineteen: POKE 4134,15 : POKE 4135,144
Outrun: POKE 4134,105 : POKE 4135,176
Special Agent: POKE 4134,6 : POKE 4135,80
Sanxion: POKE 4134,13 : POKE 4135,144
Shockway rider: POKE 4134,19 : POKE 4135,237

ACTION TEST

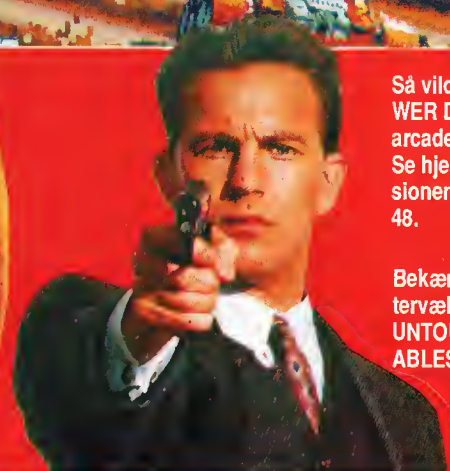
Who ya gonna
call?... GHOST-
BUSTERS II -
s. 38.

Uhæmmet mili-
tær-action i
CABAL - s. 47.

Borgerkrigen
raser i NORTH
& SOUTH - s.
50.



Rumhyrner
kommer... XE-
NOPHOBE -
s. 46.



Så vild er PO-
WER DRIFT i
arcade hallerne.
Se hjemme-ver-
sionen på s.
48.

Bekæmp gas-
tervældet i THE
UNTOUCH-
ABLES - s. 42.

SÅDAN ANMELDER VI SPILLENE

FLERE VERSIONER

Hver anmeldelse er forsynet med kasser, der viser hvilke computere det pågældende spil er anmeldt til, og hvilke computere spillet senere kommer til. Hver eneste version får en selvstændig bedømmelse, så du hurtigt kan se hvordan spillet er til netop DIN computer. Det er ikke altid at alle versioner af et spil udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger betydeligt fra de udgaver, vi allerede har testet, laver vi selvfølgelig en særskilt anmeldelse af den nye udgave.

GRUNDIGE OG TROVÆRDIGE

Alle spillene bliver set af flere anmeldere. Selvom selve skriferiet af praktiske grunde overlades til en person, er hele testholdet involveret i anmeldelsen. Normalt taler vi os til rette og argumenterer os frem til lige netop den bedømmelse som spillet har fortjent.

Hvis en af os er vildt uenig i de andres bedømmelse, kan han nedlægge veto mod den. Den utilfredse anmelder får så sin egen "VETO-BOX" med i anmeldelsen, hvor han

frit kan gøre rede for sin helt personlige mening om spillet. På den måde sikres læsere for den tilfældighed, der desværre kendetegner de fleste andre blades anmeldelser.

BEDØMMELSEN

GRAFIK

Baggrunde, sprites, animation, farver, atmosfære... hele den visuelle side tages med i betragtning. Bedømmelsen er maskin-specifik, så kvaliteten bedømmes på baggrund af den pågældende computers ydeevne. Det betyder i praksis at C64 versionen af et spil sagtens kan score en bedre grafik-karakter end Amiga- udgaven.

LYD

En samlet bedømmelse af spillets lydside, både musik og lydeffekter. Udover det rent tekniske, tages der også hensyn til, om lyden "klæder" spillet og virkelig bidrager væsentligt til spillets atmosfære. Igen er bedømmelsen maskin-specifik.

FÆNGENDE

Hvis et spil scorer mange points her, betyder det at man straks bliver grebet af spillet. Skydespil og arcadekonverteringer vil som regel score højt her. Bliver man straks grebet af gameplayet, eller kræver det at man først pløjer sig gennem tykke manualer?

FÆNGSLENDE

Denne kategori er for computerspil, hvad "Mindst holdbar til" er for fødevarer. Hvor længe bliver det ved med at være sjovt? De mere avancerede og varierede spil har som regel en fordel her.

OVERALL

Konklusionen af ovenstående. Spillets definitive rating!

DET BETYDER KARAKTERERNE

90-100: Et helt igennem fantastisk spil, som

man fremover vil huske som en klassiker. Køb det - uanset hvad!

80-89 : Et virkelig godt spil. Absolut anbefalsesværdigt.

70-79 : Et godt spil, der anbefales med visse reservationer. Køb det, hvis genren tiltaler dig.

60-69 : Den "rimelige" ende af point-skalaen. Ikke dårligt, meeeen...

50-59 : Selvom der stadig kan være positive aspekter i spillet, er vi nu demede, hvor der kan tales om reelle fejl og mangler.

40-49 : Klart under standarden. Spil i denne point-zone kan ikke anbefales.

30-39 : Et særdeles dårligt spil, der kvalitetsmæssigt ligger milevidt under det, man kunne forvente. Køb det på eget ansvar!

20-29 : Alvorlige problemer! Spil med denne rating er så dybt elendige, at det næsten nærmer sig det komiske.

10-19 : Her begynder det at blive kninelt...

0-10 : En klar stinker! Om du så fandt dette spil på gaden, kunne det ikke betale sig at bukke sig efter det.

GHOSTB

Activision

Fem år senere. Spøgelsespatruljen eksisterer ikke længere! I stedet for at fange skrækkelige spøgelser, tjener de til livet ved at underholde ved børnefødselsdage, drive okkulte boghandeler og fremtræde på kedelige okkulte tv-serier.

Men da Dana Barrett (Sigourney Weaver) går tur i byen med barnevognen, sker der en række mærkelige ting. New York er igen hjemstøgt, og Ghostbusters har noget seriøst at lave.

Activision sendte filmmanuskriptet til FourceField og de har så fundet tre af de vigtigste scener fra filmen og har brugt dem som baggrund i spillet om filmen.

Van Horne

Første bane spiller du Ray på vej ned i en kloakskakt for at hente en klat spøgelses-slim fra en mystisk flod, der løber i New Yorks gamle jernbanesystemer. Ray hænger i et reb, han kan styre op og ned, og så kan han svinge til siden for at samle nødvendige dele af slim-opsamleren, bomber og skjolde.

Skakten er befængt med arrige spøgelser, der gør alt for at skræmme Ray fra vid og sans, så han slipper rebet af skræk. Store grønne hænder griber ud efter ham, hoveder dukker frem af ingenting og spytter grønne klatter efter ham. Små spøgelser fiser op og ned ad skakten. Eet af spøgelserne prøver endda på at skære rebet over, og kan kun stoppes med en velplaceret PKR-bombe. De andre spøgelser kan sendes tilbage, hvor de kom fra med Ray's Proton-stråler. Når Ray når ned i bunden, stikker han et apparat ned i slimen og samler en krukke slim op.

Dør Ray på vej ned ad skakten, starter man forfra med een af de andre ghostbustere. Banen spiller meget på held - i visse spil kan man nå bunden næsten uden hindringer, og andre gange får man Game Over allerede på denne bane.

Broadway

I filmen opdager vore venner senere, at slimen reagerer kraftigt på folks humør. Floden af slim i New Yorks undergrund får energi fra alle de sure og gnavne mennesker i byen. Denne energi bruger en ond fyrste, der går under navnet Vigo the Carpathian, til at kom-



ST-"Van Horne": Ray blaster spøgelser i New Yorks undergrund.

ATARI

Kr 449

Grafikken er uden tvivl det flotteste, jeg endnu har set på en Atari ST. Alle mellem-skærmene er af superb kvalitet, men titelsekvensen tager prisen for state-of-the-art programmering 1989. Lyden i spillet er ikke til at prale af, men musikken er bedre end det meste, jeg har hørt på Amiga.

Spillet er umiddelbart fængende og let at forstå. Et kort blik i manualen afklarar de små misforståelser, der måtte opstå. Det hele er utrolig sjovt, indtil man har gennemført det - men selv derefter loader man spillet ind, bare for at opleve introsekvensen igen og igen.

Grafik	95%
Lyd	97%
Fængende	87%
Fængslende	80%
OVERALL	90%

UPDATE

Ghostbusters II kommer til alle de sædvanlige computere, til alle de sædvanlige priser. Amiga-ejere kan roligt regne med ST-kassen, og ifølge de previews vi har set, kan C64-ejerne også godt begynde at glæde sig. Hvis nogle af de senere udgaver alligevel afviger meget fra ST-versionen, vender vi selvfølgelig tilbage med en ny anmeldelse.

USTERS II



ST- "Broadway": Frihedsgudinden tager affære...

me tilbage til livet. De finder Ghostbusterne ud af, og hælder slim ud over frihedsgudinden. Dernæst sætter de musik til, og hele gudinden bevæger sig lystigt ned ad Broadway på vej mod det museum, hvor Vigo huserer i et maleri.

Det med frihedsgudinden synes Fours-Field åbenbart var en fin detalje i filmen, og det har så dannet grundlag for anden bane i spillet. Her ser du frihedsgudinden marchere ned af broadway. Selv styrer du en ildkugle udsprunget af hendes fakkel. Denne ildkugle kan også skyde, og du skal bruge den til at udrydde horder af spøgelser, der ellers vil dræne gudinden for den "livs"-nødvendige slim.

Bag gudinden går en hel del mennesker, der gerne vil se, hvad faen der egentlig foregår. Du kan kommandere disse frem og samle den slim, de nedskudte spøgelser efterlader. Man skal dog passe på at folkene ikke bliver ofre for zombier, asfalt-hajer,

spøgelser og andet overnaturligt. Når du museet inden nytårsaften, blændes der op for tredje bane.

The Museum

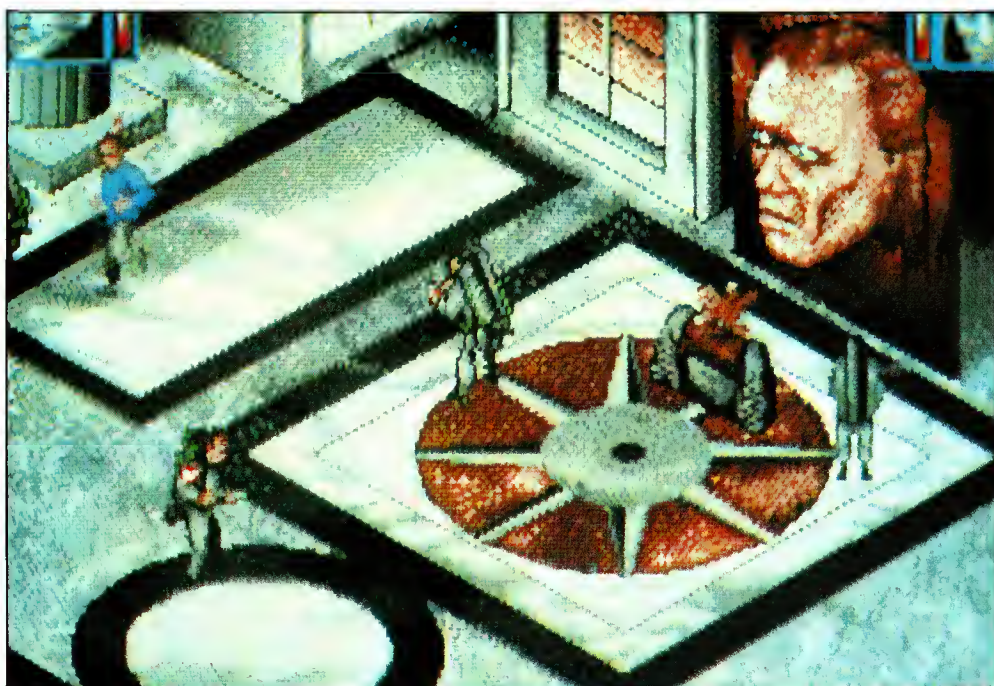
Først firer du ghostbusterne ned gennem taget. Nu skal du så give Janosz (en stakkels billedkunstner i Vigo's vold) en god klat slim, så han kommer i den syvende himmel af glæde (Det er nemlig slim med godt humør).

Dernæst stormer du hen og fjerner Dana's kidnappede baby Oscar fra et kræffelt, hvorfra Vigo er ved at overføre sig selv til den lille barnekrop. Vigo bliver naturligvis mopset, og hans spøgelse træder frem for at hævne sig. Den endelige kamp er så selvfølgelig mellem dine ghostbusters og Vigo's spøgelse.

De tre baner er ret simple, men utroligt underholdende. Broadway er dog langt nemmere, hvis man er to til at spille den, da den ene så kan styre befolkningen. Spillet starter op med en forrygende introsekvens af superb grafik og en suveræn computerversion af den originale "Ghostbusters" melodi.

Mellem hver bane er der musik (bl.a. "Your Love Has Lifted Me Higher and Higher") og billeder digitaliseret fra filmen. En lille scrolltext fortæller dig lidt om filmens handling op til det punkt, hvor du griber ind.

Lars



ST - "The Museum": Den elendige konfrontation med Vigo.

PREDATOR

Activision

I 1987 udsendte "20th Century Fox" Schwarzenegger-filmen "Predator", og i begyndelsen af '88 udgav Activision et spil med samme navn - men kun til Commodore 64. Nu er Amiga versionen endelig klar.

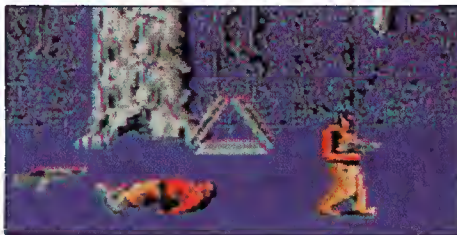
I filmen hører vi om major Alan "Dutch" Schaefer, der sammen med 6 andre toptrænede lejesoldater slippes løs midt ude i den sydamerikanske jungle. Missionen er enkel: en chopper med 3 højstående embedsmænd er forsvundet i vildnisset, og de forulykkede skal reddes. Også selvom det vrir med guerillaer i området. Helikopteren findes snart, men passagerne er væk - sikkert taget til fange af de lokale oprørere. Lejesoldaterne fortsætter gennem junglen, med Arnie i bagtroppen. De bevæbnede patruljer volder ingen problemer af betydning, men alligevel finder vores allesammens Arnie sine mænd een efter een; døde. Ikke bare skudt i normal forstand, men smadret, flået, eller brændt til ukendelighed. NOGET er et sted ude i junglen, og det er på menneskejagt. NOGET, der både har varmesyn, skudsikkert kropsskjold og et forfærdeligt jagtvåben. Det går hurtigt op for Arnie, at missionen ikke er det vigtigste for ham - personlig overlevelse kommer i første række, og derfor må Predator, jægeren fra rummet, dø! Filmens sidste del omhandler Arnies tvekamp mod væsenet fra outer space, og det kan godt afsløres her, at det går hedt til.

Spillet, der er delt op i 4 scrollende levels, følger filmens handling forbausende godt. Du styrer (selvfølgelig) Alan Schaefer, der fra starten er udstyret med en maskinpistol og 3 granater plus 3 liv. Hver gang, Arnie bliver ramt, mister han lidt energi, og når der ikke er mere energi, mister han et liv. Din ammunition er ret begrænset, men du kan heldigvis snuppe våben fra de døde kammerater, du uundgåeligt vil løbe ind i efterhånden som du får kæmpet dig gennem den push-scrollende jungle.

Men du skal passe på! Udover guerillaer og eksotiske dyr, er Predator'en hele tiden i hælene på dig. Af og til skifter skærmen farve, og handlingen ses fra den ikke-jordiske jægers synsvinkel. Arnie pulserer på skærmen pga. hans kropswarme, og hvis han kommer til at krydse det mystiske sigtekorn, siger det ZAP! Det er hele tiden et spørgsmål om at huske, hvor de forskellige fjender gemmer sig, men selvom hvert spil er HELT som det foregående, kan Arnie ikke undgå at miste noget energi fra bane til bane. Derfor bliver du belønnet med en granat og et ekstra liv, hvis det lykkes dig at gennemføre et level.



AMIGA - Du bliver hele tiden beskydt af guerilla soldater.



AMIGA - Kan du undgå "Predators" varmsynede sigtekorn?

De to første levels drejer sig mest om nedslagtning af guerillaer, mens level 3 og 4 omhandler den endelige konfrontation med Predator. Det lykkedes mig ikke HELT at gennemføre anden bane (Jeg mangler kun 10 centimeter or sol!), men på grund af spillets særegne stemning vil jeg med garanti forsøge indtil det lykkes!

Jakob

AMIGA

Kr 449

Grafikken er ret god, selvom den mister lidt hastighed, når der er for meget på skærmen ad gangen. Lyden består faktisk kun af skydelyde, jungleskrat og et par andre effekter, men tilsammen skaber de en virkelig tyk atmosfære. Gameplayet er til tider ret irriterende. Det er UMULIGT at gennemføre bane 1 uden at miste energi (bl.a. fordi Arnie ikke kan hoppe, selvom de skriver i manualen, at han kan), og det er nødvendigt med en vis forudelse om, hvad der kommer. Hvis du kan bære over med det, bør du straks købe spillet, se videoen og lade dig fange af den gribende atmosfære!

Grafik	78%
Lyd	87%
Fængende	87%
Fængslende	71%
OVERALL	82%

UPDATE

Predator er en gammel kending på de fleste andre formater.

VETO BOX

Jeg må indrømme, at jeg har svært ved at se den "atmosfære", der efter Jakob og de andres mening, gør spillet fortjent til den høje OVERALL rating.

For mig at se er Predator et middelmådigt, vandret scrollende shoot'em up. Kontrollen med manden er heller ikke for god. Han kan f.eks. ikke gå lodret op og ned - kun diagonalt. Det er også for dårligt, at man ikke kan hoppe, når der står i manualen at man kan.

Jeg blev absolut ikke "grebet" af Predator-spillet, men det har måske også noget at gøre med, at jeg (som den eneste på test-holdet) ikke har set filmen?

Søren

LAS

Blade

Som spillets navn mere end antyder er Laser Squad en futuristisk kampsimulator. Dette betyder dog ikke, at du får overgivet kontrollen med flere armader og bataljoner, for i Laser Squad er vægten lagt på "small scale" træfninger, hvor du separat kan kontrollere hver af dine op til 8 (eller var det 9) soldater.

Spillet kommer komplet med 5 forskellige missioner, der rangerer lige fra snigmord over fangebefrielser og til ulige kampe mod store mængder dræberrobotter. Hver mission kan tackles på flere niveauer, der er afgørende for fjendens intelligens og dine økonomiske forhold. På level 1 kan du regne med forholdsvis mange penge og modstandere med en IQ på omkring 90, men på level 7 bliver det SVÆRT at udmanøvrere dine nu superintelligente modspillere.

Før du overhovedet kommer i kamp skal dine folk dog udstyres med rustning og våben, og allerede her løber man ind i et dilemma: skal der investeres stort i beskyttelsesmateriale eller er det smartere at lægge vægten på offensivt udstyr? Der er 4 forskellige rustninger, den ene dyrere og bedre end den anden, men der er ingen tvang. Din dømmekraft må hjælpe dig til den rigtige beslutning.

Samme regler gælder for våbnene, men her bliver valget endnu sværere. Pengene er det mindste problem. Har du en forkærlighed for præcise langdistanceriffler med 12 skud i magasinet, vil du hellere have en fuldautomatisk M4000, eller er du mere til en "pump shot gun" med kun 6 projektiler?

Når du endelig har fået brugt dine sparsomme kontanter, skal du placere dine folk på et scrollende kort over kampområdet, og så skal du til at passe på. På en scanner kan du se alle dine soldater, men de computerstyrede fjender er usynlige - i hvert fald indtil du kommer indenfor synsvidde. Derfor ved du aldrig, hvad der lurar om det næste hjørne, og ethvert skridt skal tages med forsigtighed. Heller ikke i Laser Squad har personer øjne i nakken, så det er også muligt at liste sig op BAG en modstander og ordne ham på klods hold. Altsammen ting, der skaber en lækker, klaustrofobisk stemning.

Spillet er delt op i træk, og alle delta-

ER SQUAD



AMIGA – Strategisk underholdning af højeste kaliber.



AMIGA

Kr 359

Grafikken er udmærket og frem for alt tydelig, mens lyden - der består af enten lydeffekter eller melodi - er ganske god. På grund af et godt brugerinterface er Laser Squad ret let at sætte sig ind i, og med de lovede missionsdisketter skulle underholdningen være sikret langt frem i tiden. HIT!

Grafik	87%
Lyd	89%
Fængende	84%
Fængslende	96%
OVERALL	95%

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 359

Laser Squads grafiske repræsentation er allertidens, selvom lyden er ret sparsom. Gameplayet er mindst lige så avanceret som det er i 16 bit, og selvom båndversionen må være lidt af en pine (jeg så kun disketteudgaven, og den var OGSÅ lidt af en pine), er Laser Squad absolut værd at få fat i. Samme HIT-status her!

Grafik	86%
Lyd	70%
Fængende	81%
Fængslende	95%
OVERALL	95%

UPDATE

Kommer endvidere til PC (kr 449), ST (kr 359), Archimedes (kr 449), samt Amstrad, Spectrum og MSX (kr 179). Tillykke!

gerne har en vis mængde handlingspoints ("action points" på engelsk). En let påklædt teenager med laserpistol har selvfølgelig mange flere AP's end en olding med raketstyr og rullestol. Enhver handling koster et vist antal AP's, og når en karakter ikke har flere points tilbage, kan han ikke gøre noget, før han i næste runde får tildelt endnu en stak AP'er. Det tager 10-20 points at skifte våben, genlade, åbne døre og lignende, mens prisen for at flytte eet felt er 4 AP's. Enhver form for skydning koster også et vist antal handlingspoints. Selvfølgelig tager det forholdsmæssigt lang tid at tage sigte og det hele, men hvis du er ligeglad med ammunition og præcision kan de fleste våben stilles på automatisk, og så

kan det hurtigt blive ulækkert.

Det lyder godt, ikke? Jo, men det bedste er, at man kan spille TO MOD HINANDEN. Godtnok skiftes man til at trække, og da man ikke må se på skærmen i modstanderens fase, bliver der let lidt ventetid, men det er bare SÅ FEDT at spille mod en kammerat (men måske er I ikke venner bagefter). Et sådant spil kan let tage flere timer, men strategierne og dermed spillet bliver langt mere uforudsigeligt og underholdende end mod computeren. Det,

kombineret med en "save" mulighed og masser af små detaljer, gør Laser Squad til et af de mest veludviklede kampspil, jeg nogensinde har spillet.

Jakob

THE UNTOUCHABLES

Ocean

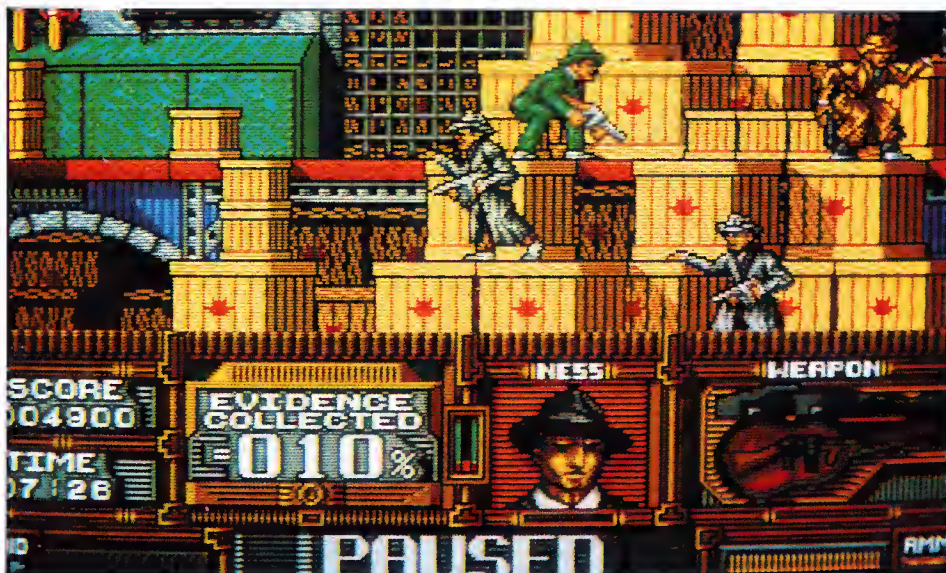
Blondt månedens licenser finder vi The Untouchables (De Uovervindelige) fra Ocean. Det er en gongsterfilm af højeste kolber instrueret af selveste Brion Di Palma (også kendt fra Body Double og utollige andre). Depressionen tynger Amerika. Folk kan ikke engang købe en ærlig drink længere. Det har ført til store spritsmuglinger, især fra det frie Conodo, der ligger lige på den anden side af The Great Lakes, som Chicago overskuer. Mange småsmuglere kører over søen om vinteren, når den er tilfrosset. De mere ovancerede betoler de lovtlønne-toldere og betjente en ekstra skilling til jule-kalkunen, og enorme mængder bliver indført foran lukkede øjne og vendte rygge. Vi skriver 1926, og Chicagos politi er efterhånden financeret af møfien og yderst korrupt.

Du spiller selv FBI-agenten Elliot Ness, filmens hovedperson. Ness skal sammen med sine tre kommeroter; skorpkytten Stone, den gamle kloge betjent Malone og bogholderen Wolloce, optrælle Al Capones gongsterherredømme. I filmen lykkes det selvfølgelig for Ness - men sådon gør det nok ikke de første par dage, du spiller The Untouchables. Det hele er bygget op som forskellige action- levelse...

The Warehouse

Ness finder ud af, at Capone's bande opbevarer smuglet sprit i et forladt vorehus. Du bryder ind i vorehuset og overrasker dem, men desværre er gongsterne blevet advaret af politiet, og vorehuset udviser en mørk, mongel på sprut. Til gengæld vrirler det med gongstere, og situationen udvikler sig til det helt store skyderi, hvor du må prøve at overleve så godt, som muligt. Dog er operationen ikke røget helt i vasken, for du opdager, at nogle af Capone's bookmakere er på stedet.

Op hvorfor ikke pumpe dem for lidt information? Det gøres bedst med en velrettet solve fra et moskingevær, og så kan du selv samle evt. bevismateriale



AMIGA - "The Warehouse": Ness samler bevismateriale mod Capone.

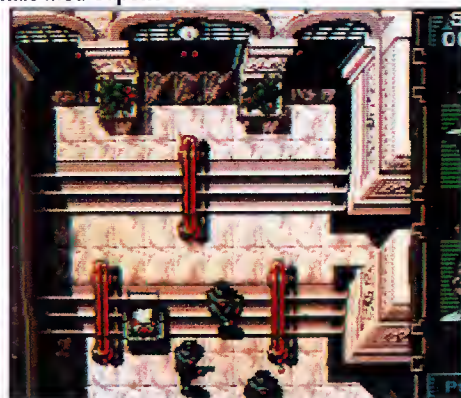


C64 - "The Warehouse": Pas på du ikke rammer gidslet!

op. Som ti stykker, og du går videre til næste bane.

The Bridge

Udfør den information, du samlede i vorehus-roszloen, prøv du at stoppe en spritsmugling ved den Amerikansk/Conodiske grænse. Ness starter skyderiet liggende på jorden. Her kan han pille Capone's mænd ned med velrettede skud. Til din hjælp har du et kikkertsigte. Ness kan rulle rundt for at undgå gongsternes skud. Ruller han helt ud i siden, kan du vælge en anden af "De Uovervindelige", der så fortsætter skyderiet.



AMIGA - "Train Station": Et uskyldigt spædbarn er kommet i krydsild.



C64 - "The Warehouse": Den sidste bane, hvor Capones lejemorder får hvad han fortjener...

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Grafikken er utrolig. Loaderbilledets kunstneriske kvalitet får det meste Amiga grafik til at ligne en 4-årigs kruseduller. Hele spillet kører i hi-res, dvs. utroligt detaljeret, men ikke så mange farver. Det er et godt valg, da det giver endnu mere atmosfære at se det som en "sort/hvid film". Musikken er fænomenal; Jonathan Dunn har vundet helt nye lyde ud af den gamle SID-chip. Især er trommerne gode, og lydeffekterne har også masser af vægt bag sig. Sæmpelthen et must.

Grafik	90%
Lyd	96%
Fængende	93%
Fængslende	96%
OVERALL	95%

AMIGA

Kr 449

Amiga-versionen er programmeret af "Special FX", og det har de knageme gjort godt! Grafikken er detaljeret og elegant, lydsiden er atmosfærisk, og hele herligheden er usædvanlig velpræsenteret. I den sidste tid har Ocean markeret sig som et førende softwarehus på Amigaen, og "Untouchables" konkurrerer med "Batman: The Movie" (også Ocean!) om at være den bedste film-licens nogensinde.

Grafik	90%
Lyd	94%
Fængende	93%
Fængslende	96%
OVERALL	95%



UPDATE

Fås også til ST og PC for kr 359.

The Alleys

Ved grænsen fik Ness fat i en bunke dokumenter, der kan bruges som fældende bevis mod Capone. Men kun Capone's bogholder kan tyde dokumenterne, og Capone gør alt, hvad han kan for at få ham sendt ud af landet. Ness får nys om bogholderens udrejse, og han skal nu prøve at nå stationen, inden toget kører med bogholderen. Ness løber gennem Chicagos gader med et haglgvær. På hvert hjørne venter Capone's mænd med maskinpistoler og andet isenkram. Ness må skyde sig vej ned til stationen. Når han har fyret geværets to skud af, må han gå i dækning for at genlade. Når du genlader, kan du samtidig vælge, hvem af de fire, der skal fortsætte slagteriet.

The Train Station

Mens Ness venter på bogholderen, hjælper han en dame med at løfte hendes barnevogn op ad trappen til stationen. Men før han får barnevognen helt op, dukker bogholderen op med en armeret eskorte, som straks åbner ild. Ness slipper barnevognen og fyrer igen. Og så kommer Ness ellers på arbejde! Barnevognen styrter ned ad trapperne og kuglerne pifter rundt. Hvad vil aviserne ikke sige, hvis barnet bliver ramt? Det vil betyde enden på "De Uovervindelige". Ness skal derfor sørge for, at barnevognen hverken vælter eller bliver ramt. Desuden skal han helst heller ikke selv blive ramt. Skurkene skal selvfølgelig have masser af bly - men pas på uskyldige tilskuere!

The Hostage

Da det går op for en af de stygge, at han er den eneste tilbageværende på stationen, tager han bogholderen som gidsel og truer med at skyde ham inden 5 sekunder, hvis ikke Ness smider sine våben. Du tager rollen som Stone, en af Ness's Untouchables, og skal skyde manden inden de 5 sekunder er gået.

The Rooftop

Da alle beviser er samlet, kommer Capone for retten. Hans højre hånd, Frank Nitty, er dog stadig på fri fod. Du jager Frank henover retsbygningens tag. Du har dog ikke i sinde at få Nitty stillet for retten, da han tidligere i filmen/spillet dræbte Malone. Så derfor kommer det til en ildkamp, der tvinger Nitty længere og længere ud mod kanten af taget, til han til sidst falder i døden.

Som du nok kan se, er The Untouchables et enormt spil. Det tager laaang tid at gennemføre, selvom man altid starter på den level, man også døde på. Plottet i filmen følges perfekt, og der er blevet plads til rigtig meget af filmens handling i spillet. Manualen er meget kort, så det hjælper at se filmen, inden du går igang med spillet - men så er atmosfæren også perfekt!

The Untouchables er nemt at gå til, og man sidder tit og mumler "nå ja - det er jo ligesom i filmen". De 6 baner skulle nok kunne holde selv de bedste spillere beskæftiget i ugevis!

Lars



AMIGA - Populous i hi-tech format.

SIM CITY

Infogrames

Det er efterhånden et halvt år siden Sim City udkom for første gang. I en 1 MB-version, altså. Nu har Infogrames endelig fået taget sig sammen til at lave en version, der også kører på en uudvidet A500, og det har sandelig været ventetiden værd!

Sim City? Titlen lyder måske lidt mærkelig, men følgeteksten - "The City Simulator" - skulle gerne gøre det klart, hvad det drejer sig om.

Du skal som borgmester og byplanlægger bygge en by op helt fra grunden og få den til at fungere. Det er dig, der skal bestemme, om det kan betale sig at lave en ringvej for at føre trafikken uden om byen, eller om der skal laves S-tog i de indre kvarterer. Eller om der skal mere politi på gaderne. Måden er ligegyldig, bare bydriften giver overskud og indbyggerne er tilfredse. Når du har loadet Sim City, skal du vælge en sværhedsgrad, der fastlægger, hvor mange penge du har til rådighed fra starten, og hvor tit der sker uforudsete ulykker.

Herefter kan du navngive din by (prøv fx med "Jakob City" - det lyder bare godt!), og så kreerer computeren et landskab med skov, land og kyststrækninger. Hvis du er tilfreds, klikker du dig videre, og nu er du inde i selve spillet. Det hele er 99%.

musestyret, hvilket gør det at bygge en by op fra grunden til en leg - det skulle man i hvertfald tro. Du lægger ud med at vælge bulldozer-ikonen, hvorefter du med hård hånd rydder et passende stykke land og udstykker det til byggrunde. Andet kan du ikke gøre.

Du kan ikke tvinge folk til at bygge huse, kun gøre det fordelagtigt for dem at gøre det. Derfor skal der også lægges strøm ind i området. Du kan vælge at opføre enten et kulfyret kraftværk eller en atomreaktor. Kulkraftværket er billigst, mest forurenende og mindst effektivt, mens atomreaktoren - meget realistisk - ikke altid er til at stole på (Hvem sagde Tjernoby!?). herefter trækker du ledninger til de enkelte områder, og så skulle folk gerne så småt begynde at flytte ind. Men du er langt fra færdig. Du skal udstykke flere grunde til fabrikker og forretningskomplekser, lægge veje så indbyggerne kan komme på arbejde plus meget andet. Hvert år får du en

statusrapport, der viser hvor mange penge du får ind, og hvor meget der ryger ud igen. Her kan du sætte kommuneskatten helt op til 20%, hvis du vil have nogle hurtige penge, men dette er ikke nogen holdbar løsning i længden.

Efterhånden som din by bliver større, kommer der mere og mere trafik på gaderne (til sidst bliver de nærmest sorte af biler!), og folk begynder at klage over generne. Nu er det på tide at lave sporvogne i den indre by - en handling, der forhåbentlig ikke kræver alt for meget nedrivning. På samme måde skal du lidt efter lidt få oprettet stadions, brandværn, politistationer, parker og måske en enkelt havn for at fremme industriens muligheder. Men det hele koster selvfølgelig penge.

Du har til enhver tid adgang til forskellige kort, der viser vejssystemerne, kriminaliteten, trafiktheden og meget andet, og computeren kreerer efterhånden grafer, der fortæller hvordan indbyggertal, forurening med mere er steget (eller faldet) gennem tiden.

Bliver du træet af at lave din by større og større, kan du vælge at udløse en eller anden katastrofe, der så indtræffer kort efter. Et jordskælv, en tornado, et flystyrt, ja selv et grufuld monster, der kan hærge det meste af området og give dig lidt spænding. Programrørerne har også kreeret 8 forskellige byer, der hver står lige overfor en eller anden katastrofe (mere eller mindre), og her kan man virkelig få sin sag for. Hvordan bliver man populær igen efter en reaktornedsmeltning i downtown? Hvordan skal man behandle en katastrofal oversvømmelse i Rio de Janeiro? Der er mange muligheder...

Jakob

AMIGA

Kr 449

Sim City minder på en sjov måde om Populous, bare uden andre fjender end dine vælgere. Grafikken er ganske pæn, lyden dårlig og brugerinterfaceet godt. Sim City er uhyre nem at gå til, og det er faktisk forbløffende svært at bygge en by op fra de rene marker - også selvom der i bund og grund ikke er noget besluttet formål med det. Selvfølgelig kunne simulatoren være gjort mere avanceret, men jeg synes, at Infogrames har ramt plet med hensyn til kompleksiteten. Prøv Sim City - måske er spillet noget for netop dig.

Grafik	76%
Lyd	31%
Fængende	72%
Fængslende	85%
OVERALL	84%

Kære Annoncør!

Så er det sidste mulighed for at sige tak for 1989 –
det gør vi hermed og ønsker alle et rigtig godt nytår.

Første nummer af Computer Action udkommer
den 31. januar 1990, og der er deadline for annoncer
fredag den 5. januar.

Med venlig hilsen

Annonceafdelingen

Computer Action

Tlf. 33 11 32 83

DET ORIGINALE

DUNGEONS & DRAGONS®

ROLLESPILLET SOM HELE
VERDEN TALER OM



Hvis du kan lide at spille adventure spil og rollespil på computer,
så vil du synes endnu bedre om den ægte vare: det originale
rollespil Dungeons & Dragons. På dansk til 248 kr. Fås hos alle
ledende boghandlere og hobbyforretninger.



DATASKOLEN tilbyder kursus i maskinkodeprogrammering

på

AMIGA – ATARI – COMMODORE

Lær at lave dine egne programmer: Spil, Demo og andre applika-
tioner. Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter med pro-
grammeksempler.

Med mindre andet aftales med DATASKOLEN vil du hver måned
modtage et nyt kursusbrev. Bliver du i tvivl om noget i kur-
susforløbet, kan du selvfølgelig helt gratis få vejledning.



Ja, jeg tilmelder mig DATASKOLEN og ønsker at modtage et brev-
kursus i maskinkode på:

- ☐ AMIGA
- ☐ ATARI ST
- ☐ COMMODORE 64 (10 breve)
- ☐ C-programmering AMIGA
- ☐ DISKETTE m/programmeksempler
(kun ved køb af kursus)

RETURRET

Hvis du returnerer det første brev inden 10
dage efter modtagelsen udmeldes du auto-
matisk og det hele har været gratis for dig. Du
er ikke forpligtet til at aflevere alle breve, og kan
på et hvilket som helst tidspunkt udmelde dig
skriftligt.

Jeg betaler mit første kursusbrev således:

- ☐ Forudbetaling 148 kr. (+ evt. diskette 97 kr.) vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling 148 kr. (+ evt. diskette 97 kr.) indsat på
giro 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav. Ved modtagelse betales 148 kr. (+ evt. diskette 97 kr.)
samt efterkravsgebyr kr. 28.

NAVN: _____

ADRESSE: _____

POSTNR.: _____

BY: _____

Sendes til DATASKOLEN, NORDENGEN 18, 2980 KOKKEDAL

TELEFON 42 24 96 57

GALAXY FORCE

Activision

En mørk kraft har rejst sig og angrebet Junos stjernesystemet, der består af 5 planeter. Da du er universets førende mester bag en laserkanon, er du blevet tilkaldt for at vise The Forth Empire at der er noget de har misforstået...

Som du måske allerede har gættet er dette et skydespil i alle henseender, men før du får lov til at ekspedere overmagten længere væk end der hvor peberet gror, skal du bestemme dig for hvilken planet (level) du vil starte oprøret fra.

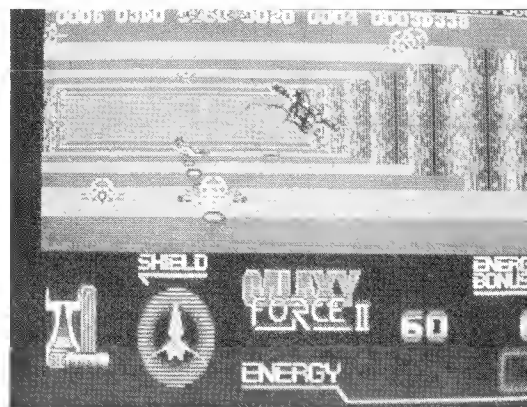
Spillet ses fra bagved din fighter og er i 3D. Kender du af det gamle 'Afterburner' vil vide, hvad der dernæst skal ske. En masse, meget forvirrende, rumskibe kommer nu vildt flyvende imod dig og ligefrem beder om at blive sendt derud, hvor Fandens latter høres i stereo.

Her melder spillets første fejl sig, da man hurtigt får fornemmelsen af, at alt foregår hen over hovedet på en. Ligesom i 'Afterburner' har du to slags vå-

ben: laserkanoner og selvsgørende missiler, men uanset hvilke du bruger, går det hele for hurtigt til, at du kan nå at sigte på nogle af fjenderne. Det eneste man kan gøre, er at trykke på knappen og håbe, at man rammer noget. Dette, mixet med det faktum, at ens skib drejer temmelig langsomt, gør at man i realiteten ikke har kontrol over andet end hastigheden på skibet.

Når man har blaffet om på planetens overflade et stykke tid, kommer man til en tunnel fyldt med endnu flere fjender. Her gælder det ikke alene om at undgå fjenderne men også væggene, indtil du når en fæstning (der er en på hver af de fem planeter). Denne skal sprænges, hvis man ønsker at avancere til næste planet. Når den femte fæstning er jævnet med jorden, står selve hovedfæstningen på menuen. For at nå den skal du endnu engang overflyve planetens overflade, men denne gang er der flere og hurtigere fjender end på de tidligere planeter. Klarer du også det (uden at falde i søvn), kan du så for Gud-ved-hvilken-gang kalde dig universets helt.

Lars



ST - Afterburner i rummet...

ATARI ST

Kr 449

For fans af "Afterburner" kan dette spil lige gå an. Man kan faktisk kalde det "Afterburner in space", men for den mere kræsne bruger er dette et forvirrende shoot'em-up, selv om det er i 3D. Lyden er de sædvanlige eksplosioner og andre smålyde, intet nyt her. Grafikken får et plus for udførelsen af fjenderne og endnu et i hurtighed. Men det er set før, og skaber jo som bekendt ikke nødvendigvis et godt spil.

Grafik	80%
Lyd	55%
Fængende	60%
Fængslende	40%
OVERALL	60%

UPDATE

Store licenser kommer altid til samtlige populære computere. Priserne bliver de sædvanlige.

SAFARI GUNS

Infogrames

Der lever en masse interessante dyr i Afrika, og det skulle der gerne blive ved med at gøre, ikke sandt? Derfor er du blevet udvalgt til at tage billeder af dem. Det vil du naturligvis få nogle

AMIGA

Kr 449

Grafikken er ret flot og detaljeret (man kan fotografere dyr helt ude i horisonten), mens lydeffekterne kun består af en samlet filmfremkørsels-lyd og et geværskud. Under loading kører der et stykke middelmådigt junglemusik, som meget hurtigt bliver trættende. Spillet har en atmosfære, der gør at man LIGE skal prøve EN gang til, selvom det næppe fortsætter i det uendelige.

Grafik	85%
Lyd	65%
Fængende	83%
Fængslende	68%
OVERALL	70%

penge for, da det ikke er ufarligt at færdes blandt Afrikas dyreliv.

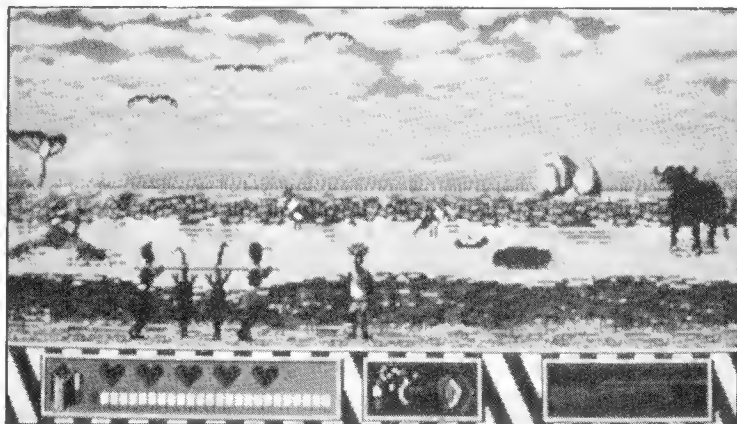
Hvorfor er det ikke det, spørger du måske, og dertil kan jeg kun sige, at der er masser af krybskytter, der ikke kan lide vilde dyr, og derfor skyder dem eller - hvis de får chancen - DIG. Så dem skal du bare skyde på, de er alligevel ikke bedre værd. Hvis du skyder dyrene, skal du derimod betale en bøde. Hvis du fotografere krybskytterne bliver de glade, og vil sikkert gerne købe billedet, men det er IKKE meningen med din fotosafari! Mere er der egentlig ikke at sige om

SG's plot. Instruktionerne fylder mindre end en A5-side, og halvdelen af det er loading-instruktioner (læs: hvordan man putter disketten ind i den lille sprække til højre på computeren. Meget interessant og opbyggelig læsning).

Nederst på skærmen har man antal liv, antal billeder og markering af, om man bruger gevær eller fotografiapparat. Resten af skærmen viser en vandret scroll'ende savanne, jungle eller hvad man opholder sig på.

Spillet er bygget op ligesom POW, Operation Wolf og lignende spil, bortset fra den vigtige detalje, at man skal skyde på TO måder (hø hø hø, jeg ER vel nok sjov idag). Og netop den detalje gør spillet sjovt for en tid, selvom det hurtigt bliver lidt ensformigt.

Peter



AMIGA - Frels dyrene fra de kyniske krybskytter.

UPDATE

Atari ST (kr 359), C64, Spectrum og Amstrad (kr 179/269).

VETTE

Spectrum Holobyte

Måske husker du Falcon fra SH. Flysimulatoren, der tog 10 år at udvikle. Det er den mest nøjagtige simulation af en F16, der nogensinde er programmeret (synd at Interceptor fløj bedre!). SH har nu udgivet en bilsimulator, der får kæben til at ligge nede på gulvet af bare forbløffelse. I den traditionelle bilsimulation får man en bil og en vej. I Vette får du en bil og San Francisco!

Du kører mod computeren, og så gælder det om først at nå et bestemt landmærke i byen. Her gælder det ikke bare om at få bilen i det højeste gear så hurtigt som muligt. Det er der slet ikke tid til. Meget af tiden bruges til at sidde med næsen i det medfølgende bykort. Skal jeg dreje her? Næ - det var vist forrige gang. Hmm - hvor kan jeg vende? Nå, pyt, vi smider bare kareten over i den anden vejbane. Skreeeeech! Shit! Der kommer politiet! Sømmet i bund, og husk at smutte ind af sidevejen ved næste kryds.

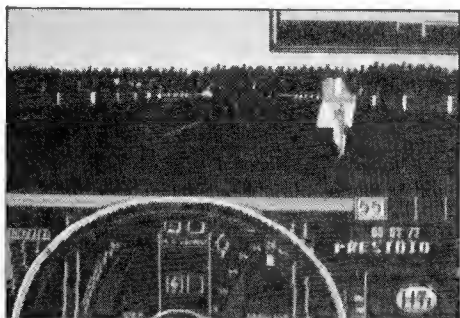
Du og din modstander er ikke alene i 'Frisco. Hele byen summer af liv, og trafikken på vejene er kraftig. Visse områder er mere trafikerede, end andre - fx.

er der ikke meget plads på Golden Gate Bridge. Men om aftenen bliver der lidt mere plads på vejene. Friheden i Vette er enorm. Man kan overhale inden om ved at smide bilen op på fortovet (hvilket en gang resulterede i en stakkels forbipasserende nonnes pludselige og voldsomme død). Man kan krydse ind og ud af trafikken, som man behager. Men der er grænser for vildskaben. En smadret gearkasse førte mange gange til et tabt spil for mit vedkommende.

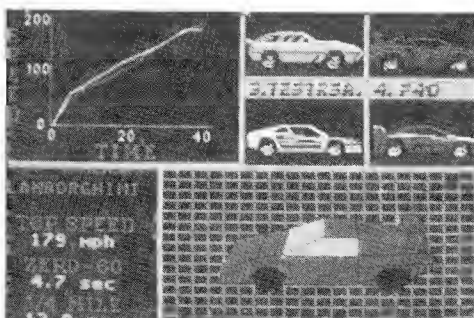
Som i gængse flysimulatorer, kan man skifte udsigtspunktet fra bilen til andetsteds. I Vette har du muligheden for at se din bil tromle ind i siden af en tankbil fra en helikopter, der hænger et valgfrit sted over byen.

Vette er uden tvivl den bedste bilsimulator, jeg nogensinde har set til en computer. Jeg testede spillet på en 8086, en 8088 og en 80386. På de to små processorer kunne det spilles, men det kørte smerteligt langsomt, og følelsen af at zoomer ned ad gader og stræder manglede fuldstændigt. Men så snart spillet kommer op på en 80x86 processor, bliver man fuldstændig tabt for omverdenen på den hæsblæsende tur rundt i storbyen.

Lars



PC - godt på vej til at køre en fodgænger ned (CGA).



PC - vælg din bil med omhu.

IBM PC

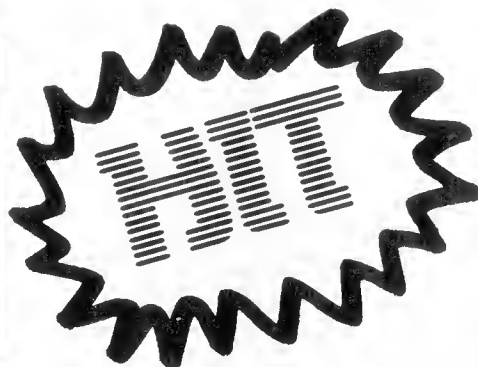
Kr 628

Vette understøtter både CGA og EGA. Begge versioner kører lige hurtigt, og EGA-versionen er utrolig flot og farverig. Motorlyden er den sædvanlige brummen fra PC'ens højttaler, desværre understøtter Vette ikke AdLib. Spillet er utroligt fængende - aldrig har en bilsimulator været så sjov. San Francisco er en kæmpe by, og der er masser af ting, du kan opleve bag rattet på din 'vette. Nu kan man jo bare håbe på, at Spectrum Holobyte udgiver Scenery Disks til spillet, så man en dag kan fise ned af Strøget med 200 i timen og prøve (at undgå) at ramme mere end 50 mennesker...

Grafik	90%
Lyd	50%
Fængende	97%
Fængslende	96%
OVERALL	97%

UPDATE

Kommer til ST og Amiga først på vinteren. Priserne er endnu ikke offentliggjort.



XENOPHOBE

Micro Style

"Xenophobia: Sygelig angst for fremmede/udlændinge. Det er et godt udgangspunkt, når man ønsker at tage på en så hasarderet mission, som den jeg nu vil briefe jer til. For xenophobia er netop, hvad vi helst skal undgå. Hvis I tror, at diplomatiske evner har nogen som helst betydning, når man skal "rydde op" på en alien-inficeret rumstation, så kan I aflevere jeres våben og uniformer ved udgangen, for så vil I IKKE, gentager IKKE, blive udvalgt til denne mission. Kun hvis I kan sige jer fri fra alt andet end et stærkt ønske om at smadre de lede, bastardiske møgdyr, vil I blive udvalgt.

Nå, der forsvandt de første 21 allere-

de! Ja, så er der vel kun jer ni tilbage! Godt, en eller to af jer kan komme afsted, I andre må vente til en anden gang. Men I må vel hellere få lidt baggrundsviden. Lad mig se... I '56 var det vist, havde vi jo de alvorlige udbrud af Marsbo-virus. Dengang var der ingen, der tænkte på, at den kunne stamme fra en fremmed intelligens. Og så var der jo også '58, hvor 80 mennesker blev dræbt af et vulkanudbrud på Jupiter. Og samme år udbrød der som bekendt atomkrig mellem Kina og Indien. Ak ja, de sølle 20 sprænghoveder. Tænk, at de kunne ødelægge så meget. Det var en skam, at man opgav rumbaserne, men selvfølgelig: Der er jo ikke meget ved rumbaser, når man ikke engang kan reparere Jorden. Så var det jo her i '62, at man modtog de sære, fremmedartede signaler og opdagede, at rumbaserne var inficeret af de slimede bæster... Nok om fortiden, hør så her hvad det handler om: Vi vil have de svin VÆK fra basen, og

hvis det kun kan gøres ved at sprænge det hele i luften, så gør det. I skal naturligvis helst prøve at slå selvdestruktionsdimens fra og skyde de møgdyr. Men under alle omstændigheder bør I samle alt, hvad der ligger og flyder, op for måske kan vi bruge det til noget. Hvis I skulle finde nogle bedre våben deroppe, så tag dem med, og frem for alt: Brug dem.

Lige nogle få ting, før afgang: I vil automatisk blive hentet tilbage, når tiden udløber, eller I har udryddet alt.

Nogle aliens tager mere energi end andre.

Pas godt på jer selv."

(Uddrag af Arscitjow Postniks rapport 21324242-2063)

UPDATE

Atari ST (359), Amstrad og Spectrum (C64-priser).



C64 – Du angribes af både soldater og helikoptere.

CABAL

Ocean

Ocean er et af de førende software-huse, når det drejer sig om arcadelicen-ser (i hvert fald med hensyn til kvantitet), og her er en mere: Cabal. Arcademaskinen er bare en af mange i den store masse mords-bølge, hvor spil som Operation Wolf, Operation Thunderbolt og Mechanized Attack har ført an med en eller flere påmonterede UZI'er.

Traditionen tro er der ikke gjort meget ud af baggrundshistorien. Du befinder dig - uvidt af hvilken årsag - pludselig langt hjemmefra i ukendt territorium. Helt alene. Bortset fra et par bataljoner specialtrænede og absolut fjendtlige kamptropper, altså. Du ser kun een

udvej for nogensinde at se din mor igen: at lokke fjenden i baghold og eliminere ham til sidste mand. Odds 17000:1. Heldigvis har du medbragt maskinpistolen med den uendelige ammunition og nogle granater, så det skulle ikke volde de helt store problemer...

Der er to ting, der adskiller Cabal fra alle de andre Operation Wolf kloner på markedet. For det første scroller skærmen ikke, og for det andet kan du hele tiden se dig selv og fjendens skud, hvorfor der er mulighed for at undgå al den ild, der var tiltænkt dig. Det gør det hele en smule nemmere, så i Cabal er der ikke noget med et energimeter, der nemt holder til 20-30 blødnæsed blyprojektiler dyppet i gift. Du dør, bare du bliver ramt een gang (meget realistisk, for det gør de andre soldater også), men til gengæld har du hele 3 liv (knap så realistisk, og det har de andre soldater ikke - heldigvis!).

På hver bane skal du eliminere et vist

kvantum fjendtligt grej, rangerende lige fra tanks over frømand og flyvere til ammunitionsdepoter og ganske almindelige soldater. Du kan gemme dig bag forskellige tønder og murrester i bunden af skærmen, og samtidig skyde de ting, fjenden gemmer sig bag ved. Af og til bliver et hit belønnet med enten en ekstra håndgranat eller et kraftigere våben, der for en tid kan gøre det hele lidt nemmere, men ellers må du klare dig med din uendelige ammunition og din hurtighed.

For hver fjerde bane konfronteres du med et eller andet "vildt" stykke isenkram, der skal skydes mange gange, før det går i stykker. Her kan du møde både bombelicoptere, U-både i små søer(!) og forskellige kanonstillinger.

I alt er der tyve baner, 4 store stykker "metal" og de foromtalt 170000 soldater, der skal jordes, før du kan komme hjem til mor igen. Good luck! Jakob

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Grafikken er udmærket og ganske velanimeret, og i begyndelsen af spillet er der et par udmærkede melodier. Under selve kampscenerne akkompagneres din nedslagtning dog kun af din maskinpistols skratten og en række drøn. Styringen er fintfølelse og hurtig, og selvom gameplayet er lidt simpelt, er Cabal overraskende underholdende (mord er jo altid sjovt). Desværre er spillet alt for let for talentfulde brugere, og jeg gennemførte det foruroligende hurtigt. Hvis du syntes, at Operation Wolf var for svær, så prøv Cabal. Men husk: båndversionen multiloader.

Grafik	88%
Lyd	71%
Fængende	79%
Fængslende	69%
OVERALL	76%

UPDATE

Kommer til Amiga (kr 449), ST (kr 359), Spectrum og Amstrad (C64-priser).

Ovenstående rapport (trykt med eksklusiv eneret for CA!) skulle gerne have givet dig et rimeligt indblik i spillet Xenophobe. Det er et ganske almindeligt beat/shoot'em-up, som må bedømmes til under middel pga. et gameplay, som er både kedeligt og ensformigt.

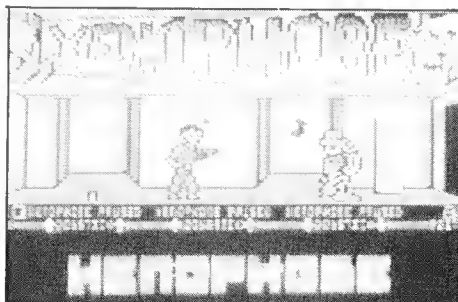
Peter

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

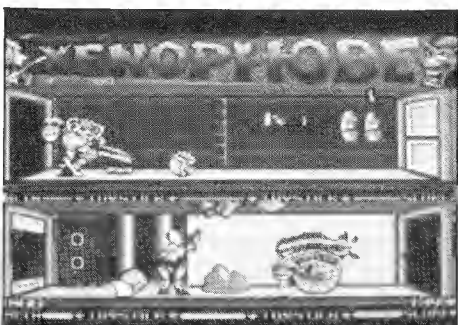
Grafikken er noget grovkornet, og det går ud over humoren og den stemning, som trods alt findes i Amiga-udgaven. Lyden er som man kunne forvente, og gameplayet er omtrent det samme som i 16-bit versionen. I dette tilfælde siger det bare ikke ret meget.

Grafik	66%
Lyd	67%
Fængende	68%
Fængslende	52%
OVERALL	64%



C64 – Skyd! Skyd!...

AMIGA – Når man er 2 spillere, foregår det efter "split screen" princippet.



AMIGA

Kr 449

Heltene ser sjove ud (en har andehoved), alien-serne er også godt tegnet, og baggrundene er meget varierede. Med spillet følger et cassettebånd med soundtracket på, hvilket er en lidt syg ide, da det egentlig lyder bedre på 'puteren. Men det kan da godt være nogen foretrækker både lydeffekter og muzak samtidig. Melodien er temmelig syret, og giver en (falsk!) fornemmelse af et godt spil. Effekterne lyder som en hospitalsgang i myldretiden. Spillet er ret fængende de første par minutter, men glansen går hurtigt af, efterhånden som man har gjort det samme igen og igen og... mange gange.

Grafik	70%
Lyd	65%
Fængende	74%
Fængslende	53%
OVERALL	64%

POWER DRIFT

Activision

Sega har efterhånden lavet nogle stykker af de virkelig gade spillemaskiner. "Space Harrier" var måske det første, ultra- hurtige spil fra deres hånd, og i starten af '89 kam så "Power Drift", et hæsblæsende buggespil. Nu er det ja ikke ligefrem det mest geniale og mindst benyttede spilconcept, men alligevel: bliver det lavet ardentligt, er det altid sjovt. Det er ja bare sådan med spillemaskiner, at de ikke får lav til at tjene alt for mange penge ind til deres ejere, før der står et eller andet softwarehus og er villige til at betale en ret stor sæk penge for at få lav til at lave computer-versionen. I det her tilfælde kam Activision først.

Vælg en af de 12 racerførere, og en af de 5 blakke af 5 baner, og gør dig klar til det helt store fræs. Nu skal der køres stærkt! Du følger spillet lige bag din bilist, og skal køre 4 omgange i din ta-gears buggy.

I toppen af skærmen kan du se et lille billede af hver løbsdeltager, arrangeret efter deres placering. Dit krav er at blive blandt de tre bedste, hvilket i nogle tilfælde næsten ikke er til at undgå, og andre gange er færrygende svært.

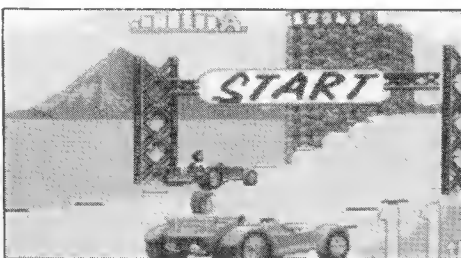
For det her er ikke just det samme som "armel 11. Banen er simpelthen spækket med farhindringer, ramper, stalper,

hårnålesving og ikke mindst de andre biler, der gør alt hvad de kan for at ødelægge det hele for dig. Rigtig destruktive, er de. Når du støder ind i en af forhindringerne (for det gør du!), skal du ikke regne med at få så meget som en vejtrækningspause, før du atter er på banen. Spillet glider simpelthen som silke uden de større afbrydelser, og det kan

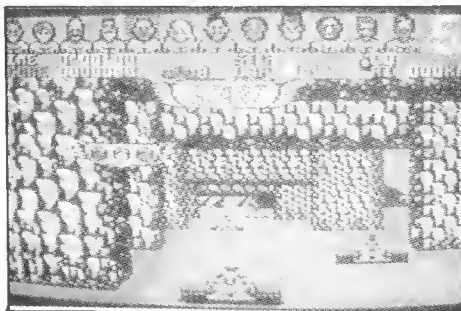
virkelig tage pusten fra en. Følelsen af fart er enorm, og spændingen vokser støt, efterhånden som du arbejder dig op i rækkerne.

Men hvorfor så de nedenstående karakterer? Simpelt. Alt for simpelt. De 25 baner er af varierende sværhedsgrad, men ikke varierende nok. De ligger alle sammen i den lette ende, og man får hurtigt følingen med spillets små fif og mekanismer, der nok skal sikre sejren i næsten alle løb. Og her har spil-designerne lavet en brøler af de store: de har gud-hjælp-mig givet fem ekstra credits! Jamen, jamen, jamen... hvad skal man bruge dem til? Når man kanverterer en spillemaskine betyder det ikke, at man ikke må føje nogle ekstra features til. Det ville have været rart med mulighed for at øge sværhedsgraden, og nogle ekstra baner. Teknisk er spillet en glimrende kanvertering, og hvis du gerne vil have styrket din selvtilid, er dette sikkert spillet for dig. I hvert fald meget godt at vise frem til Spectrum- ejende (u)venner.

Christian



AMIGA – Et af de mange vilde hårnålesving...



C64 – Grafikken er meget imponerende efter 64'er standard.

COMMODORE 64

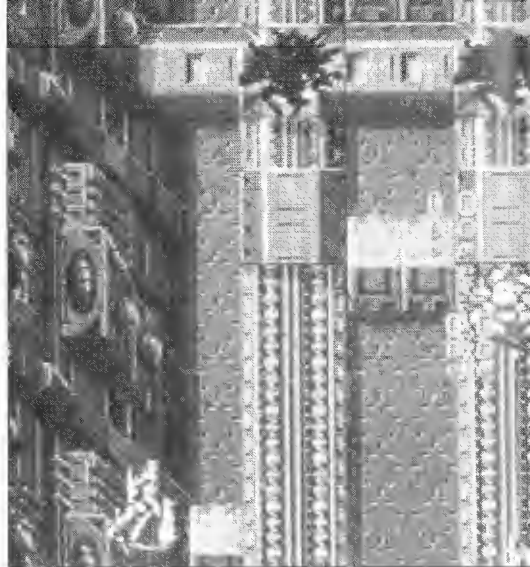
Bånd kr 179, disk kr 269

Min største frygt da jeg testede båndversionen, var at der skulle være multiloop, men det var der heldigvis ikke. C64- versionen er ligesom Amiga-udgaven konverteret så godt, som det kan lade sig gøre, når man tager maskinens begrænsninger i betragtning. Meget pænt.

Grafik	91%
Lyd	65%
Fængende	84%
Fængslende	50%
OVERALL	69%

UPDATE

Ude nu til Atari ST (kr 359), Amstrad og Spectrum (C64- priser).



AMIGA – På denne level bliver du også beskudt fra siden.

BATTLE SQUAD- RON

Innerprise/Electronic Zoo

Det er dansk, det er dejligt. Sådan kan man kort sammenfatte dette shaat' em-up, som er kreeret af bl.a. Martin Pedersen, Tarben Larsen, Thomas Zelikman, Viet Nguyen... plus et par udlændinge. Ja, du læste rigtigt: haldet bag Hybris er tilbage! Et shaat' em-up er et shaat' em-up, så der er egentlig ikke så meget at sige om Battle Squadron. Farhistorien er ligegyldig, og det tekniske kan du som sædvanlig læse dig til i Amiga-kassen. Skyderi, eksplosioner, "smart bombs", ekstra våben... det her er virkelig verdens mest brugte spiltema. Men på trods af det meget traditionelle gameplay, er der en del positive aspekter, som hæver Battle Squadron et pænt stykke over det enarme udvalg af lignende spil.

For det første er spillet usædvanlig brugervenligt. Hvis du taster space på titelskærmen, kommer du f.eks. til en menu, hvor du kan ændre forskellige parametre såsom antal liv, fjendernes hastighed og meget andet.

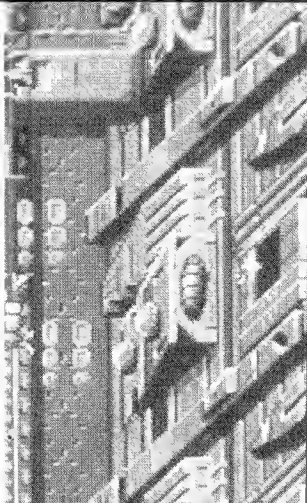
Der er også mulighed for, at to spillere kan spille sammen, side om side. Battle Squadron indeholder desuden et ret afprøvet ekstra-våben system, hvor man kan opgradere indenfor en række forskellige våben-typer, der hver har sin farve. En gang imellem kommer der en våben-ikan flyvende, som skifter farve med jævne mellemrum. På den måde kan du selv vælge, om du vil bygge videre på dit nuværende våben, eller

AMIGA

Kr 449

Virkelig flot lavet med en imponerende 3-D virkning, når man suser afsted med 244 Mph. Den digitaliserede speakerstemme er genialt lavet, men ellers er der ikke meget andet end den evindelige lyd af en bil, der brænder gummi af. Der er også gjort et lidt halvtamt forsøg på at spille en melodi samtidig. Spillet er da meget sjovt i starten, men efterhånden vinder glæden indtil den rene ingen-ting. Se før du køber.

Grafik	89%
Lyd	72%
Fængende	89%
Fængslende	53%
OVERALL	70%



AMIGA - To spillere blaster løs med hver sit våben.

ROALLER COASTER RUMBLER



Tynesoft

Jeg har tit sukket over manglen på originale designs. Langt størstedelen af de spil, jeg efterhånden har anmeldt, har været en efterligning af et-eller-andet, mens meget få var baseret på ideer grebet lige ud af luften. Jeg har altid været glad for de originale udgivelser som Tetris og Sentinel, men med Roller Coaster Rumbler fandt jeg ud af, hvor hårfin grænsen er mellem originalitet og latterlighed. Du har nok allerede gættet, at Roller Coaster Rumbler ligger på den forkerte side af denne skillelinje.

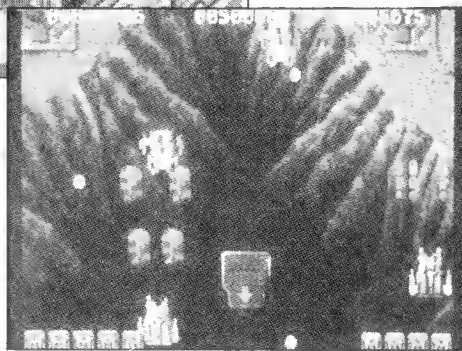
Designeren har nok ellers været svært glad, da han fandt på ideen med at lave en rutsjebanesimulator. Det var i hvert fald aldrig gjort før! Noget af det næste, designeren må have tænkt, var sikkert: "Nu ved jeg, hvorfor der aldrig er nogen, der har lavet en rutsjebanesimulator før." Du har sikkert gættet det - det er meget sjovere at gå i tivoli og komme op at køre med Coca Cola, candy floss og det hele, end det er at gøre det hjemme foran skærmen. For man kan jo rent faktisk slet ikke styre vognen i en rutsjebane!

Men designeren var smart (troede han): han gav spilleren en kanon med 500 skud, før han anbragte 150 mål rundt omkring på sporet. Så lavede han et stopur, der kunne vise alle tider fra og med 5 minutter og ned til nul nul dut, hvor spillet skulle være slut. For at gøre det hele lidt bedre gav han spilleren mulighed for at ændre farten lidt, og så satte han en ekstra kanon i vognen (så man kan være to på een gang), mens han samtidig gjorde det muligt at skyde bagud. Hvor må han have været stolt!

Til slut programmerede han det hele plus en masse levels, og så fandt han ud af een ting: spillet var stadigvæk uhyre kedeligt! Derfor skyndte han sig at lave en variation over temaet, idet han fra startskærmen gav mulighed for at flyve rundt i fri luft og skyde forskellige ting. Det var heller ikke så sjovt, så den del gad han ikke programmere færdig (intet formål, uendelige skud og udødelighed eksisterer faktisk stadig i den færdige version). I stedet solgte han spillet, som han nu kaldte Roller Coaster Rumbler, til Tynesoft, som - håbede han - ville lave en pæn æske til hans kreation. Måske ville de endda allernådigst lade være med at skrive "KEDELIGT" henover forsidens med store bogstaver. Det gjorde

Tynesoft heller ikke. I stedet skrev de blandt andet: "Advarsel: Roller Coaster Rumbler er kun for den totalt radikale rumler!" Hvad det så end betyder. Jeg er ihvertfald ikke nogen total-radikal rumler, for Roller Coaster Rumbler er noget af det værste lort, der længe er udgivet!

Jakob



om du vil skifte til en ny type. I alt er der 25 forskellige våben-konfigurationer.

Af og til kan du flyve et smut ind i planetens indre, hvor du typisk bliver konfronteret med nogle større aliens. Nogle steder er der også "usynlige" fjender, der kun kan skimtes som krusninger i planetens overfladegrafik. Her gælder det virkelig om at have øjnene med sig!

Spillet viser klart at Martin Pedersen og Co. har international klasse, og man kan måske håbe, at de næste gang vælger at bruge deres åbenlyse talent på et mere originalt spil. Men alt i alt er Battle Squadron et meget velgennemtænkt, velpræsenteret og velspillende shoot'em-up, som samtidig er god reklame for "Danish design".

Søren

AMIGA

Kr 449

Spillet er umiddelbart imponerende med en flot intro-sekvens, og den linje fortsætter hele vejen igennem. Musikken er udmærket, og effekterne er også gode. Skærmen scroller helt perfekt, og man føler virkelig, at man har kontrol over sit rumskib. Baggrundsgrafikken er både flot og varieret med en god dybde- virkning flere steder. Og det er heller ikke hver dag man ser et spil, der er så farvestrålende. Der er et udpræget "arcade-feel" over Battle Squadron, og hvis du er på udkig efter et godt, gedigent Amiga-shoot'em up, så har du nu chancen for at købe dansk!

Grafik	94%
Lyd	85%
Fængende	93%
Fængslende	84%
OVERALL	89%

UPDATE

Only Amiga makes it possible. Sorry!

AMIGA

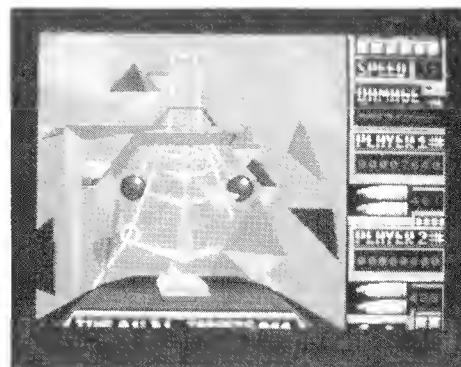
Kr 359

Vektorgrafikken i spillet er rimelig, selvom den aldrig genskaber den følelse, der opstår i maven, når man er på vej rundt i en loop-bane i et af virkelighedens tivoler. Hvis du vil gennemføre Roller Coaster Rumbler, skal du køre langsomt og skyde, og det er kedeligt. Vil du have dets sjovt, kan du køre hurtigt, men det er også kedeligt, for så kan du slet ikke nå at skyde noget. Eneste lyspunkt er det vedlagte lydband. Kvaliteten er elendig, men man kan da bruge kassetten til noget andet...

Grafik	66%
Lyd	60%
Fængende	54%
Fængslende	15%
OVERALL	17%

UPDATE

Roller Coaster Rumbler eksisterer også til C64 (kr 179/269), PC (kr 449) og Atari ST (kr 359), men folk rådes til at holde sig væk!



AMIGA - Meget pænt ved første øjekast, men spillet sætter ny rekord i kedsomhed.

AMIGA – Oversigtskortet viser, hvem der sidder på de forskellige stater.



AMIGA – Den meget underholdende kamp-sekvens.

NORTH & SOUTH

Infogrames

Straks tænker den kvikke læser: Nej, nej, nej, er der nu også blevet lavet en computerudgave af en TV-serie?? Svaret er: Ja, det er der sikkert. Men det her drejer sig nu om den tegneserie, som på dansk hedder "Blåfrakkerne", og handler om (korrekt, du har vundet en vingummibamse) Borgerkrigen i Amerika, dengang i 1860-65.

Tegneserien handler om Korporal Blutch (en rigtig anti-

militarist) og Sergeant Chesterfield (en anti-anti-militarist), som kommer ud for mange sjove ting her i verden (men mest i Amerika).

Spillet er sjovt og underholdende, og

AMIGA

Kr 449

Grafikken er det bedste jeg længe har set. Tegneseriens humor er overført med stor succes. Lydeffekterne er også sjove, og der er en til stort set ethvert formål. Jeg kunne spille det her spil igen og igen i MEGET lang tid (også selvom min lillesøster er bedre til det end jeg).

Grafik	92%
Lyd	90%
Fængende	91%
Fængslende	85%
OVERALL	88%

det MENER jeg faktisk. Bare introen gør, at man ikke kan lade være med at trække på smilebåndet. Den forestiller Blutch, der sidder og spiller på trompet, mens der kører en sjov melodi i baggrunden. Og selve menuen, hvor man indstiller sværhedsgrad og kampmetode (mere herom senere) og hvorvidt der skal være indianere, mexicanere, tordenvejr og skibe med ekstra hæere, er meget flot med pæn grafik og sjove lydeffekter.

Selve spillet går (surprise, surprise og flere sure priser) ud på at vinde borgerkrigen. Hvis sydstaterne vinder, får man en kommentar om, at man vidst ikke rigtig har fulgt med i historietimerne. Spillefladen består af et kort over Nordamerika, hvor man kan se hvilke områder, der er underlagt hvem, og hvor de forskellige hæere er placeret. Desuden kan man få at vide, hvor mange infanterister, kavalerister (dem på hestene, do' ve'), og kanoner man har i den enkelte hær. Man skal smadre de andres hæere, og det kan foregå på to måder:

Den letteste (og kedeligste) er at lade computeren regne ud, hvem der vinder på baggrund af hærens størrelse (der sjældent kommer over 50 mand) og spillerens rang (taktiske evner).

Den anden, lidt sværere og meget sjovere, er, at man selv styrer slaget. Det gøres ved at man vælger hvem man vil styre (infanteri, kavaleri eller kanoner), og derefter styrer dem rundt på slagmarken, som kan være enten mark, flod (mændene kan naturligvis ikke svømme(!) eller Grand Canyon.

Man kan også blive udsat for angreb fra indianere eller mexicanere, begge dele er en lille sjov tegnefilm, hvor f.eks. indianeren løber langt væk og sender

røgsinaler fra en klippe, for derefter at tyre en tomahawk efter den hær, han føler sig krænket af. En gang imellem kører der tog rundt med penge. Det gælder derfor om at have nogle togstationer, som har direkte forbindelse med hinanden, og som ikke er placeret sådan, at de andre hæere kan komme til at begå togrøveri. Disse togstationer kan naturligvis erobres af den anden hær, hvilket foregår ved et lille beat'em-up på tid. Pengene er vigtige, da fem pengesække er nok til at købe en ekstra hær, hvilket man får hårdt brug for, efterhånden som slaget skrider frem.

Alt i alt er North & South et sjovt spil med masser af små sjove detaljer, som helt klart er med til at hæve karaktererne et stort stykke. Køb det, hvis du overhovedet har den mindste lyst til at spille et krigsspil, hvor det strategiske ikke spiller en stor rolle, hvilket action-delen derimod gør. Køb det før din nabo (hvis du altså har overvejet at købe HAM.)

Peter

VETO BOX

Kuk, kuk - det er mig, der endnu en gang vil brokke mig over de andres bedømmelse. Jeg mener nemlig IKKE, at North & South har fortjent mere end højst 70% i "OVERALL" karakter.

Bevares, spillet er noget af det mest velpre-senterede, jeg længe har set. De mange opfind-somme animationer og intro-

sekvenser gør, at det er kærlighed ved første blik. Til gengæld er selve gameplayet ikke tilstrækkelig avanceret til, at det vil kunne fastholde din interesse i mere end et par dage. Det er simpelthen for let og alt for begrænset.

Jeg ved godt, at North & South ikke skal bedømmes som noget decideret wargame. Men selv som almindelig action-simulation, er spillet for overfladisk efter min smag. Efter få timer sidder man tilbage med en flot demo, og ikke meget andet. Så lyt ikke til de andre - redaktøren har altid ret!

Søren

UPDATE

På vej til Atari ST (kr 359), Commodore 64, Amstrad og Spectrum (kr 179/269)

SHORTIES!

Velkommen til vores nye afdeling for korte spiltests, hvor vi skriver om de spil, der ellers ikke var blevet plads til. Det kan f.eks. være en ny version af et spil, som vi allerede har testet til en anden computer. Eller det kan være simple og kedelige spil, som ikke er værd at spille god spaltepads på. Men det kan også være gode spil, som der bare, af den ene eller anden grund, ikke er ret meget at skrive om.

DRAGON SPIRIT

Domark

Amiga, ST, C64, Amstrad, Spectrum

Umiddelbart virker dette shoot'em up ret originalt. I stedet for at flyve i et eller andet rumskib fra det 23. århundrede, sidder du på ryggen af en drage. Men dette har desværre haft en ret uheldig indflydelse på gameplayet: det går frustrerende langsomt!

Teknisk er spillet uimponerende. Grafikken er simpel og uninspirerende, og lyden er til at overhøre. Alt i alt en skuffelse, som slet ikke kan hamle op med de andre titler i Domarks serie af Tengen-konverteringer.

OVERALL 44%

SPEEDBOAT ASSASIN

16 Blitz

Amiga, ST

Igen et 16-bit budgetspil til 4 tyvere. Du skal manøvrere en speedbåd gennem diverse miner, krigsskibe, speedbåde og andre forhindringer. Grafikken er ret mislykket mht. 3D effekt, og det går ud over gameplayet. Lyden består af dårlige samples, som hurtigt begynder at gå en på nerverne. Gameplayet er simpelt, men som i "Kelly X" bliver karakteren holdt oppe pga. den lave pris.

OVERALL 71%

SHUFFLEPUCK CAFE

Domark

Amiga, ST

I dette spil får du chancen for at spille "air hockey" mod et udvalg af mystiske livsformer. Livsformerne er såmænd meget interessante, hvilket er mere end man kan sige om spillet: To bats og en puk, der ikke må slippe forbi dit bat - det er det hele.

Usædvanligt nok styrer du battet med musen, og selv om der er en god føling med styringen, er gameplayet for simpelt til at være underholdende i længden. Grafik og lyd er teknisk dårlig, selv om der er et par sjove detaljer.

OVERALL 46%

STUNT CAR RACER

Micro Style

Commodore 64

ST-versionen blev et HIT i sidste nummer, Amiga-versionen er også et klart HIT, og C64 versionen...

Et klart HIT! Gameplayet er utroligt nok det samme som i 16-bit udgaverne, idet grafikken bevæger sig meget glat og hurtigt. Godt nok er den lidt abstrakt i det, og spillet har heller ikke den samme "Wow!" appel. Men der er masser af fart-fornemmelse, og alt i alt er dette en glimrende konvertering.

OVERALL 95%

CHESS PLAYER 2150

Oxford Softworks

Amiga

Der er ikke meget at sige om dette spil - skak er skak. Men hvis du er ude efter et stærkt spillende program, så er dette her et godt valg. Spillet vandt for nyligt en international "turnering" for computer-skak.

Brættet er klart og tydeligt i 2D, men forvirrende i 3D. Der er masser af sværhedsgrader og valgmuligheder, og det hele er flot præsenteret med bl.a. sample tale (som kan slås fra). Alt i alt et imponerende skakspil.

OVERALL 86%

KELLY X

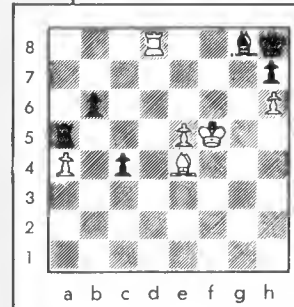
16 Blitz

Amiga, ST

Det eneste positive ved dette spil er prisen; kr 79.95. Til den usle sum kan man vel ikke forlange alverden, og det får man heller ikke med Kelly X.

Til gengæld får man et nogenlunde hæderligt 3D shoot'em up med udfyldt vektorgrafik, og dårlig lyd. Der er ikke andet end ren og skær blasting, så det bliver hurtigt ensformigt. Men hvis du synes Elite er kedeligt, så er det her måske noget.

OVERALL 76%





**1100 FORSTÆRKERE
TUNERE, CD
PLADESPILLERE
BÅNDOPTAGERE
HØJTTALERE, HI-FI TV
VIDEO OG TILBEHØR
MED FOTO PRISER OG ARTIKLER**

**Hi-Fi nyheder
til hele året.**

Årets bedste gaveidé

Check alle nyhederne før din nabo
– ønsk din egen årbog.
Udgives af:
Hos alle førende bog- og bladhandlere NU!

FORLAGET AUDIO – 33 91 28 33

KR. 119.50

SKYND DIG...!

Der bliver rift om næste nummer af **Computer ACTION**. Så hvis du ikke er CA-abonnent, så sørg for at være blandt de første i bladkiosken, når jagten går ind.

I februar nummeret kan du bl.a. læse om:

KONIX MULTISYSTEM

Vi er først i Skandinavien med anmeldelsen af denne nye spillemaskine, der bryder totalt med de vænte normer. Og det er ikke nogen helt tilfældig spilmelder, der er sat på opgaven. Næh, vi har såmænd fået gode gamle Jeff Minter til at se på sagerne, og det er der kommet en særdeles kvalificeret og dybdgående test ud af. Med eneret for **Computer ACTION**!

PLUS:

Troværdige spilmeldelser, tjekkede tips, eksklusive nyheder, sprudlende brevkasser - og alt det andet, der gør **Computer ACTION** til Skandinaviens toneangivende spil-magasin.

RØVRENDTE PROGRAMMØRER!

Vi afslører, hvordan spilprogrammør bliver udnyttet på det groveste af de store softwarehuse. Mange unge talenter er blevet drevet ud i stofmisbrug af kyniske, profitthungrende spilfirmaer. "Onkel Mel" taler med nogle af ofrene i et usædvanligt stærkt og følelsesladet interview. Vi ser også nærmere på de danske tilstande (som ikke er meget bedre!), og overlader til sidst ordet til de professionelle programmører, der giver gode råd om, hvad du selv skal passe på, hvis du har planer om at lave et spil.

JOYSTICK TEST

Okay, det er gjort før. Men CA's joystick test er med garanti den største og mest omfattende test, der nogensinde er trykt i et dansk blad. Vi har testet et væld af forskellige joysticks, og nu kan du selv nyde godt af testholdets erfaringer. Den ultimative joystick test!

SPILPRISER!

Vi har fået mange læserbreve om dette kontroversielle emne, og nu synes vi, det er på tide at komme helt til bunds i sagen. Hvorfor er spil så dyre? Hvorfor koster Amigaspil mere end C64 spil? Hvorfor er spil så meget dyrere i Danmark? Hvem scorer kassen? Er det distributørerne? Er det skyldige at sige til deres forsvar? Disse (og mange flere) spørgsmål bliver besvaret i næste nummer af **Computer ACTION**!

Det sker i

Computer ACTION # 2

I din bladkiosk den 25. januar

Sound

Jeff Minter (kendt for sin imponerende hårlængde og store kærlighed til Pink Floyd, kameler og lamaer) er en af de få spil-designere, der har været med helt fra begyndelsen. Hvad mener denne garvede programmør om livet, universet og alt det der?

man møder dem. Gameplayet er meget begrænset. Det eneste man skal gøre er at tegne et kort, lære hvor nøglerne og dørene er, hvor monstre kommer frem, og hvordan de skal rammes. Hvis alt dette lyder bekendt, er det fordi du har prøvet det hele tusind gange før - fra **Manic Miner** tiden og frem til idag.

Mit andet eksempel er hentet fra arcade-hallerne. **R-Type** er ved første øjekast meget lovende med en flot, "organisk" grafik. Desværre er spildesignet forudsigeligt: du flyver med fastlåst hastighed henover en serie af forhindringer, mens du skyder efter fjender, som altid kommer til syne på præcis samme tid og sted, hver gang du spiller. Dybest set er dette spil ikke andet end **Scramble** med flot grafik og et lidt mere avanceret våbensystem.

Disse spil er udmærkede de første par gange du prøver dem, men når du først har gennemført nogle levels, falder spillets underholdningsværdi kraftigt. Den vigtigste grund er, at progressionen er identisk, hver gang du spiller: fjenderne kommer altid frem, præcis hvor du venter dem, så alt hvad den erfarne spiller behøver gøre, er at placere sit skib det rigtige sted, og så vente på, at de små skiderikker flyver blindt ind i din laser-strøm. Hvis du dør på level 7, bliver du nødt til at gentage syv identiske levels, før det igen begynder at blive interessant. Den slags spil kræver hverken fantasi eller intelligens - bare blind udholdenhed, mens du lærer fjendernes angrebsmønstre udenad, og så enden til at styre dit fartøj nogenlunde præcist. Det er spil som disse, der har givet shoot'em-ups et dårligt ry.

Disse mønster-baserede spil er et stort tilbageskridt til videospillets tidligste barndom. Det er længe siden, at designerne overhalede dem med spil som William's klassiske **Defender** og **Star-gate**. I disse spil er der ingen forudsigelige mønstre. Du kunne selvfølgelig lære en fjendes natur og temperament at kende, men hver eneste modstander havde en vis grad af intelligens. De stillede sig ikke bare op på en række for at blive skudt. De undveg din ild, angreb dig, jagtede dig rundt, og forsvarede sig selv med intelligently placerede skud. Det scrolende landskab var desuden en integreret del af gameplayet: du kunne flyve rundt som det passe-

de dig, idet du selv bestemte både retning og hastighed - i modsætning til den fastlåste scroll, som har hjemmøgt de progressive shoot'em-ups siden **Nemesis**, og som simpelthen er en metode til at præsentere fjender og forhindringer på rad og række. Det giver slet ikke nogen fornemmelse af en Interaktiv "Verden", som spilleren virkelig kan tage del i.

Defender og **Star-gate** var slet ellers en lys fremtid for computer-spil med tilhørende "spilverden" beboet af udspekulerede aliens. I disse spil kunne spildesigneren skabe sit eget univers, definere regler og "hjerter" for fjenderne, så spilleren bagefter måtte bruge både fantasi og lyn-reflekser for at overleve. Dengang så det ud til, at de gamle og ensformige "lær udenad" spil var et overstået kapitel i spilhistorien, på linje med sort/hvid grafik og loading fra kassettebånd.

Og her står vi så - i vores fagre nye 16-bit verden - med vores mega-maskiner og vores megabytes, og hvad bruger vi dem så til? **Xenon II**: en hysterisk computerpresse udråbte det enstemmigt til et af de bedste spil nogensinde. Og hvad er det? Et lodret scrolende **Scramble** med en halvdårlig kollisionss-detektion og nogle ekstra våben.

Kast et blik på de fleste af nutidens øvrige spil, og du vil se, at det er de samme gamle ideer, der går igen: progressive shoot'em-ups, 16 millioner kung-fu spil, kørespil, film licenser (næsten altid om små mænd, der går omkring og skyder, slår og samler ting op)... Der er nogle få mere avancerede spil -

Populous, **Interphase**, **Virus** - men min pointe er, at disse spil blot er (meget) sjældne undtagelser, der bekræfter reglen.

Hvorfor er det sådan? Jeg tror at en del af problemet skyldes, at nutidens computere simpelthen er for gode for mange spildesignere. De ved at de kan slippe afsted med det samme, gamle gameplay, hvis bare de hyrer en god grafiker og musiker. Mange spil anmeldere går alligevel aldrig i dybden med spillene, så hvorfor have alt besværet med at udtænke et nyt design? Alle de klassiske spildesigns stammer tilbage fra den tid, hvor maskinernes grafik og hukommelse var begrænset. Dengang kunne man ikke forklæde en gammel ide i

smart grafik, så designerne var simpelthen nødt til hele tiden at forbedre gameplayet og udtænke nye designs. Dette førte til så gode spil som **Joust**, **Tempest**, **Star-gate**, **Sinistar**, **Quix**, **Quantum**... det sidste store design af betydning i arcadehallerne var **Marble Madness**. Siden da har det hele stort set været nye udgaver af meget gamle temaer med en mere moderne grafik.

Denne sørgelige tilstand har en klar parallell i musikbranchen: de sene 60'ere og først i 70'erne var der et meget varieret musikudbud med mange eksperimenterende grupper. Så sent som i '79 var der stadig masser af energi tilbage i branchen med punk-musikken, der gjorde sit overraskende indtog på hitlisterne. Men fra midten af 80'erne kom billigt og avanceret musikudstyr på markedet, og det er derfor hitlisterne idag oversvømmes med "Jeg har en sampler og ved hvordan man trykker på START knappen" musik.

Med avanceret udstyr kan man få enhver gammel sang til at lyde interessant - eller få et gammelt spil til at se imponerende ud. Vi (og her taler jeg på vegne af alle spildesignere) bliver nødt til at sikre, at kreativiteten ikke bliver kvalt i alle de nye teknologiske hjælpemidler. I stedet burde vi bruge teknologien til at udvikle mere avancerede spil - med



Jeff Minter

dynamiske spilverdener, udspekulerede fjender, nye kontrolmetoder og nye temaer. Hvorfor ikke eksperimenter med nye abstrakte ideer, baseret på teknologiske fremskridt - som (f.eks.) et spil, der foregår i en verden af Mandelbrot-fraktaler. Mulighederne er uendelige, og alligevel bliver vi spist af med endnu et lodret scrolende **Scramble**.

Det eneste jeg beder om, er at spildesignere bruger lidt mere nytænkning, når de udformer nye spil, i stedet for bare at klæde et træ, gammelt gameplay ud i smart, nyt tøj. De skulle gøre som jeg - spille **Star-gate** hver morgen, så de selv kan opleve, hvad klassisk spildesign vil sige. Hermed mener jeg ikke, at vi bare skal kopiere de gamle spil - vi skal bruge dem som eksempler på originalt design, og så udvide, forbedre og eksperimenter. Til læsere og anmeldere vil jeg sige: Vær mere opmærksomme på det grundlæggende spildesign, og lad jer ikke imponere af det seneste mønster-baserede, progressive shoot'em-up. Ellers vil spil-designets ædle kunst være tabt for evigt.

(Oversat af Søren Bang Hansen)

Da Søren bad mig om at skrive dette indlæg, valgte jeg et emne, som har stor betydning for mig som spil-designer: manglen på fantasifuldt spildesign - både på hjemmecomputerne og i spillehallerne. Umiddelbart ser det måske meget godt ud. Vi får hele tiden bedre grafik, og soundtracks der er så gode, at de næsten kunne sælges på plade. I arcadehallerne er der endda bevægelige maskiner, der virkelig får os til at føle, at vi flyver et rumskib. Så hvad er problemet?

Problemet er, at mange af disse "fantastiske" spil simpelthen er kedelige. Grunden til dette er, at det grundlæggende design bag de fleste af spillene er ældgammelt. For at illustrere dette, vil jeg tage fat på to af nutidens mest populære spil og vise, hvad der virkelig gemmer sig under overfladen. Det ene spil er en state-of-the-art Amiga blaster, og det andet er en kendt arcademaskine.

Lad os først tage **Shadow of the Beast** fra Psygnosis. Her er et spil, som virkelig er teknisk imponerende med den bedste grafik, jeg nogensinde har set på en computer. Men hvad er essensen af gameplayet bag alt det tekniske trylleri: du styrer en lille mand, som går rundt på et spilområde bestående af flere skærme. Hans opgave er at bevæge sig fremad i området og at indsamle objekter, som åbner døre eller giver ham visse ekstra kræfter. Undervejs er der mange forhindringer - fælder eller mønstre - som altid dukker op på præcis de samme steder, og opfører sig helt ens, hver gang

ALT PÅ ET BRÆT!

Aldrig før har der været så mange grunde til at abonnere på Nordens førende spilmagasin...

Som abonnent på Computer ACTION har du mange fordele. For det første får du et blad helt gratis. For det andet får du Nordens bedste spilmagasin bragt lige til døren - hver måned, og ofte endnu før det er ude i kioskerne. For det tredje kan du som CA- abon-

nent frit benytte dig af vores populære adventure help-line. Og endelig kan du nyde godt af de vidt forskellige tilbud, vi hver måned bringer på denne side. Fordelene er til at få øje på, så send kuponen til os i dag, og nyd din nye tilværelse som CA- ABONNENT!

FORHANDLER LISTE

BY	FORRETNING	ADRESSE
Allerød	Allerød Computer	MD. Madsensvej 12
Brønderslev	Dam Foto & Computer	Algade 76
Fredensborg	Foto Ole	Jernbanegade 3
Fredericia	Photo-Team	Gothersgade 19
Frederikshavn	Dam Computer	Danmarksgade 49
Frederiksværk	Sandner Computer	Nørregade 26
Grenå	V. Hansens Boghandel	Torvet 8
Haderslev	Flemming Andersen	Nørregade 2
Hellerup	Reffling Foto & Computer	Strandvejen 155
Herning	Herning Elektronik	Vestergade 13
Hillerød	C.P. Data	Slotsgade 10
Holbæk	Hagner	Ahlgade 26
Holstebro	Computershoppen	Hafnia Hus
Horsens	Fotohuset	Thonbogade 5
Ikast	Søndergård Computer	Strøget 22
København	Betafon	Istedgade 79
Kolding	Fotomagasinet	Østergade 11
Kolding	Photo-Team	Helligkorsgade 16
Næstved	Georg Christensen	Axeltorv 10
Nyk. Falster	Digi-Soft	Tværgade 6
Nyk. Mors	Dam Foto & Computer	Vestergade 4
Randers	Center Foto	Slotscentret
Ribe	Ribe Foto & Computer	Nederdammen 37
Roskilde	Reidl Computer	Algade 27
Silkeborg	Søndergård Computer	Vestergade 16
Skive	Chr. Richardt	Nørregade 16
Sønderborg	Photo-Team	Perlegade 49
Sønderborg	Ingversen	Rådhusortvet
Stenløse	Foto-Huset	Stenløse Center 46
Struer	K.S. Foto & Computer	Vestergade 3
Thisted	Dam Foto & Computer	Frederiksgade 8
Vejle	Byskov Computer	Nørregade 24
Viborg	Vestergade Computer	Vestergade 4
Viborg	Dam Foto & Computer	Sct. Mathiasgade 62
Ølstykke	Computercentret	Frederiksborgvej 7
Åbenrå	Photo-Team	Nørreport 19
Århus	Photo-Team	Bruunsbro 11
Århus	Jens Basse Computer	Ryesgade 37

OBS!

* Tilbudet gælder i de forretninger, der er nævnt på forhandler-listen her på siden.

* Du kan kun benytte tilbudene, hvis du abonnerer på Computer ACTION. Som bevis på at du er CA-abonnent, kan du vise din forhandler et eksemplar af bladet (bagsiden er stemplet med dit navn og adresse) + evt. ID. Hvis du ikke allerede abonnerer, kan du benytte kuponen nederst på siden.

* Der er ingen garanti for, at du alle steder vil kunne vælge, hvilket af de to brætspil du vil have.

* Tilbudet gælder så længe lager haves, så skynd dig hen til din forhandler!



SPÆNDENDE BRÆTSPIL

Vælg mellem
VULTURES

Et virkelig originalt spil, hvor en flok grådige gribbe kæmper indbyrdes om ådslerne.

eller
ASCENT

Et meget flot spil, hvor det gælder om at bestige et bjerg.

PLUS



SMART DESIGNER JOYSTICK

Et supersmart gør-det-selv joystick, som alle kan samle på under en halv time. Suveræn kvalitet med solide microswitches.



FOR KUN ABONNENT-PRIS: KR 250,-

Brætspil	: kr. 259,-
Joystick	: kr. 198,-
Normalpris	: kr. 457,-
CA-RABAT	: kr. 207,-

Vil DU være CA-abonnent?

☐ **JA, SELVFØLGELIG!**

Giv mig omgående et abonnement på Computer ACTION. Et helt års forbrug (11 numre) for KUN 295 kr.

Som abonnent kan jeg drage fordel af de eksklusive tilbud på denne side. Jeg kan desuden benytte adventure-sektionens populære telefon-help-line, helt gratis!

Beløbet er ☐ Vedlagt i check. ☐ Girokort ønskes tilsendt.

Navn:

Adresse:

Postnr./By:

Send kuponen til:
Computer ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K
Eller bestil dit abonnement på tlf: 33 912833

DRØMME ER GRATIS.



0,00 Kr.

HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-
(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR
DANSK OPSTARTPROGRAM
BRUGERVENLIGHED
INTUITION
MUS

ÆGTE MULTI-TASKING
FANTASTISK GRAFIK
ANIMATION
4.096 FARVER
HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET
MUSIK I STEREO
SYNTHESIZER
TALE
TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:
VIDEOREDIGERING
CAD
DESIGN
UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING
BILLEDDIGITALISERING
MIDI
WORD PERFECT


Commodore
Fordi fremtiden forlængst
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER OG DELTAG I VORES STORE SOFTWAREKONKURRENCE.